

动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
2014
71
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
光盘定价 25
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事
『Bullet Time』
4GB DVD光盘
nico月月报
『LOVELIVE』OVA
『玻璃之唇』OST
『斩！赤红之瞳』OP+ED
『刀剑神域』歌曲集
『记录的地平线』OST
『临时女友』宣传视频
『LOVELIVE！』二期OST
『LOVELIVE！』PSV游戏OP
『ALDNOAH.ZERO』OST+OP+ED
『舰队收藏』官方歌曲集+OST
2 lovelive南小鸟投影手电、精神污染专用
从C86到『LoveLive！』实地考察
国王的东京二次元纪行
来自蔚蓝深海的少女爱花酱
专访半次元人气coser 软子
10月新番联动！让你耳朵怀孕的神奇！
风靡宅圈的恋爱手游『临时女友』
从『CANAAN』到『玻璃之唇』的历程
关口可奈味与石井百合子·完结篇
百合系GAL名作『片羽』组合的最新力作
『Only Qualia』&『Both Qualia』后记
我的上司怎么能这么猫
東方project·娜兹玲和寅丸星的下克上物语
1 更高质量更加还原！第二弹16张
人气舰娘图鉴卡补充包
稀有轻巡也期待二改有错吗？
『舰队收藏』轻巡洋舰篇（下）
3 中国原创同人海报x2
『LOVELVIE！』海报x1
『舰队收藏』海报x1
4 封兽鵺全身纸模
『真剑恋』等名作剧本家タカヒロ担任原作！
年度“斩妹”大作『斩！赤红之瞳』
LLer教科书 Aji人必读
LoveLive! 系列的历史与变迁



动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！
2014
71.5
TWO DIMENSIONS MANIC
二次元狂热
定价：29元
10月上市
附赠豪华赠品
还有更多精彩内容锐意制作中！
170小时超长剧本
年度萌系大作『星織ユメミライ』
轮回系纯爱作
『できない私が、くり返す。』剧情赏析
特别访谈：创造『日在校园』的男人
『サツコイ』与人鱼题材作品大专题
家用机超有病之作
『原本以为是后宫天国谁知道竟是病娇地狱』解读
与病娇属性大专题

二次元狂热

2014 年 / 71



本期封面作者：hugo 油
本期封底作者：PHI

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行主编：如月千华
编辑：白石、稗田阿吃
美术编辑：ASKI、塔里
特约校对：骑士
发行总监：美子

官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价：25 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~



光盘目录

【视频欣赏】
nico 月月报
『LOVELIVE』OVA
『临时女友』宣传视频

【音乐欣赏】
『记录的地平线』OST
『刀剑神域』歌曲集
『ALDNOAH.ZERO』OST+OP+ED
『斩！赤红之瞳』OP+ED
『玻璃之唇』OST
『LOVELIVE！』二期 OST
『LOVELIVE！』PSV 游戏 OP
『舰队收藏』官方歌曲集 +OST


安卓客户端

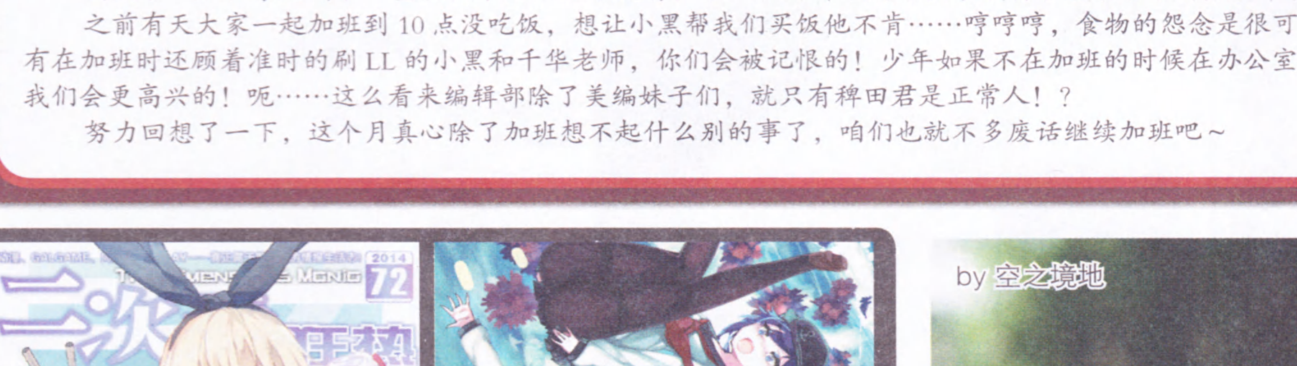

苹果客户端

Contents 2014

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@gmail.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言

图 KD



国庆啦～加班季又到啦～童靴们今天加班了没有？不加班的都不是好孩子哦啊哈哈哈哈哈（黑化中）

之前有天大家一起加班到 10 点没吃饭，想让小黑帮我们买饭他不肯……哼哼哼，食物的怨念是很可怕的！还有在加班时还顾着准时的刷 LL 的小黑和千华老师，你们会被记恨的！少年如果不在加班的时候在办公室里做运动我们会更高兴的！呃……这么看来编辑部除了美编妹子们，就只有稗田君是正常人！？

努力回想了一下，这个月真心除了加班想不起什么别的事了，咱们也就不多废话继续加班吧～





72 期封面作者：雪樱樱『我们去约会吧』（A.D.Nap）
72 期封底作者：两卡车『夜战突入』（幻梦镜像）



by 空之境地

[官方网店将不定期开展『满就送』活动]

看到右页的抱枕宣传是不是很心动呢？关注我们的官方微博的『买满 200 元直接送抱枕套』活动信息，就可以有机会免费获得由「绝对萌域」或「尚萌」提供的等身 2WT 高质量精美原创图案抱枕套！数量有限，手快有，手慢无！

[更正说明]

由于我们工作的疏漏，70 期第 31 页的同人图片作者 ID 拼写错误，正确应为“EL-ZHENG”，谨向读者和作者致歉。

[寄语选登]

曹云鹏 男 北京

有四年多没有写回函了，已经上班了感觉自己都脱宅了，却又对二次元的事物保持着最原始的冲动（其实只有妹子）。哈哈求上杂志！

：现在都改用电子回函了，以后可以多写写嘛。你看让你上杂志了，记得每期都写哦，不然就让你加班哦。

十三点半上课 哈尔滨 男

身边看动画的人不少，但却没有能聊到一起去的，每个人的喜好和观点都相差很多，话不投机几句就没话了，有时甚至还会争执起来。这实在是让人扫兴。河蟹子有什么好的建议吗？

：相同领域的爱好者针对一个观点分歧确实要比不同领域的人之间更大，因为个人心中更容易有较为根固成见。如果在讨论某一观点时做不到客观冷静的话，换聊一些轻松有趣的话题会比较好，毕竟看动画最重要的还是开心嘛。另外，个人如果能开阔一下胸怀，尝试着更多地去接受别人的喜好，在交流中能得到的乐趣也许可以变得更多哦。

Basker 上海 男

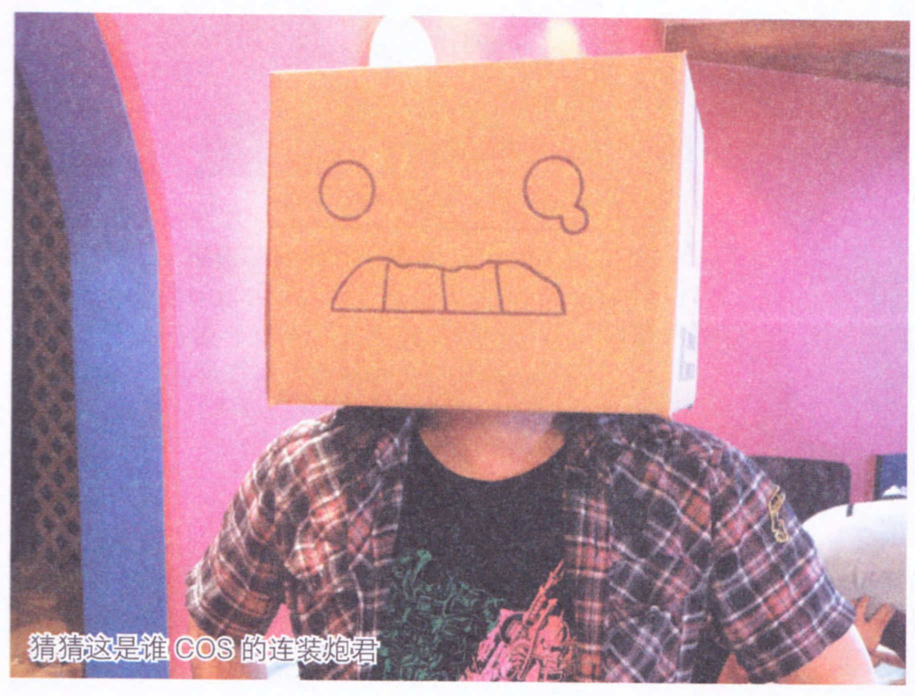
等等等等！ 2DM 是从什么时候又开始送舰娘卡的？！之前那一期没抢到我后悔死了，这次我没有漏下吧！？

：舰娘卡扩充包就是从 70 期开始送的啦，目前计划分四期连续赠送，喜欢舰娘就不要错过了，我们加班制作的哦！

伪琴梨 女 北京

这期 cosplay 栏目的小鸟妹子好美啊，看得平时对 cos 没什么兴趣的我都心醉了……各种形似和神似啊！多膜拜一下能出 UR 吗？

：嗯！！加班的时候也只能看看 meter 妹子求治愈了！！另外你的 ID 我才不会吐槽呢



猜猜这是谁 COS 的连装炮君





刘鸿飞 男 北京

最早接触这本杂志是 10 年 12 月号，大概是总 26 期。然后才知道 30 期有深崎暮人的专题……我只能表示悔哭了 -0-。35 期之后才开始持续购买吧。很早就想认真写份回函来着，就是人太懒，直到有了电子回函 [谜之音：电子回函也早有了好么！？]……自从宅度越来越深后，各种研究啊、分析啊、总结啊就越来越对胃口了，所以买狂热根本就停不下来了好么 > < …… 然后我想问，如果有朝一日造访编辑部的话 能被请喝茶并获赠河蟹子抱枕一枚么 O(∩ _ ∩)O~

借着十一档期的春风，以魁拔 3 为引子，介绍一下近期国产动漫的情况，龙吟沧海还有夏季又出了第 4-6 集的纳米核心啥么的——虽然我仔细想一下不是特别感兴趣 -0-) 另外『蒼の彼方のフォーリズム』有恋选的老本，总归值得介绍一下嘛。

：首先感谢这位童鞋回函写得满满的，也很认真。国产的内容有合适的题材和合作的时候我们都会做的哦，下期大概会有你感兴趣的东西 ~ 至于『苍之彼方』，千华老师表示早已有死忠整装待发，不用担心 (虽然现在又延期了)。第 30 期我们这里也早就没货了，如果能够接受网购的话，淘宝上搜索一下应该还能找到。我们欢迎读者来做客哦，同时可以跟我们一起加班哈哈哈哈

[微博选登]

@DurasenES：下午刚拿到书就进行了一次建造，没想到出了加贺！作为一个新人提督，真是开心到不行！（玄学加成什么的原来真的存在！）

@ 轨迹 _ 传说中的 aji 提督：买的杂志今天到货，迅速把大凤卡片挂起来祈福。深夜大建 42555/20 一发出货，果然玄学是存在的！

：玄学天天有，加班也天天有！







『舰队 collection』新手办发售日确定

出品：Max Factory　价格：3611 ~ 10926 日元

在 MF2014 夏季展会上公布的几款舰娘手办终于公布了最终发售日期，将于明年 3 月左右陆续上市。首先是中破版的“伊 168”PVC，不光能看到破损死库水露出的白色肌肤，和普通版 168 所不同的慌张表情，在游戏立绘中看不到的背后部分也可以进行 360 度无死角的欣赏。然后是驱逐舰“天津风”与中破版“岛风”的 figma，在关键部位采用了软质素材以确保可移动区域，另外伴随两人的“连装炮君”、“连装炮酱”也全部一个不缺的作为模型附属。提督们准备好充实自己的舰队吧。





『少女与战车』黏土的最佳配件

出品：Good Smile Company　价格：4630 日元

出自『少女与战车』中，细节丰富、气势与可爱兼具的Ⅳ号战车 D 型。这款模型的最大特点是可以承载已发售的主角黏土小队——西住美穗、武部沙织、五十铃华、秋山优花里与冷泉麻子，并摆出剧中相同的造型，而且通过发条驱动，可以同动画 ED 中一样让车体行进的同时一边让角色上下晃动，实在是好玩的让人停不下来……模型预定 12 月发售。

mebae 原画初音 PVC 手办

出品：Good Smile Company　价格：9259 日元

这款初音 Miku 出自ファンタジスタ歌磨呂的乐曲『Tell Your World』的 CD 封面，绘师为近年来人气不错，曾出任动画『C』人物原案的 mebae。此曲曾在 Google Chrome 的日本广告中被采用，可见其影响力。手办整体上略为华丽，mebae 笔下的线条动态和轻柔的表情都有不错的还原。预定明年 5 月发售。





宅收藏



『合金装备 V』蛇叔可动模型

出品：SE merchandising 事业部　　价格：9800 日元

采用了最新构造制作的 Snake 模型，肘部和膝部有着顺畅的可动性。头部，脚部和肩部使用了软质树脂，确保可动区域。精致的战术服装下仍然可以看出 Snake 强壮的身体和肌肉的质感，将蛇叔特有的紧张感和坚韧的性格表现了出来。原创的枪械和刀具装备特别做出了身经百战后的折旧感。此外模型还附属了在游戏 CG 中出现过的额外头部和表情、不同的手部动作零件。对 MGS 迷们来说是不可多得的收藏品。12 月发售预定。

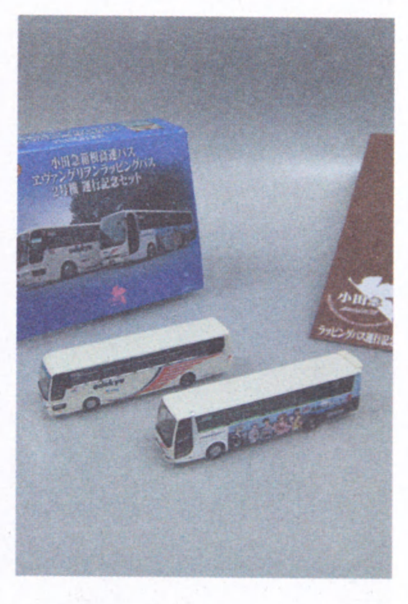
EVA 主题巴士纪念套装

出品：evastore　　价格：2000 日元

今年 4 月在箱根地区试运行的 EVA 主题巴士，现在被做成纪念模型发售。车体涂装有两种不同的款式，其中 2 号车“小田急箱根高速巴士”为全员浴衣造型，并打着欢迎来到箱根的标语。除巴士模型外商品还附送作为 EVA 剧场版的舞台——箱根的导游地图，和与动画中的实景对照。看得出当地为了旅游宣传下足了功夫，圣地巡礼也已然成为了动漫产业中不可缺少的一环。









『寄生兽』奇葩 iPhone 手机壳

出品：gourmandise　　价格：2480 日元

『寄生兽』动画现已开播，周边也开始陆续上市，不过现阶段见得最多的不是角色周边，而是这只寄生兽的相关的玩意……寄生兽的 iPhone5 外壳，让小家伙儿寄生在你的电话上。造型奇异，但充电数据接口和按键操作都不影响。

八云剑豪笔下的超萌 μ's 立体化

出品：phat company　　价格：700 日元 X 9

不用多说，这是近期最有趣的一套『Love Live!』手办了。原画八云剑豪，角色的衣服出自 μ's 的第五首单曲『Wonderful Rush』，亮点是各个角色多彩的颜艺……全套明年 3 月发售，不买不是合格的 Aji 人。▲











Fate/Stay Night UNLIMITED BLADE WORKSI

■文 /windchaos
■责编 / 岩烧碳
■美编 /ASKI



Fate/Stay Night UNLIMITED BLADE WORKS

Staff:
原作：奈须蘑菇（Type-Moon）
监督：三浦贵博
人物原案：武内崇
人物设定：须藤友德、田畑寿之、碇谷敦
音乐：深泽秀行
制作：ufotable

Cast:
卫宫士郎：杉山纪彰
Saber：川澄绫子
远坂凛：植田佳奈
间桐樱：下屋则子
Archer：诹访部顺一

早在『空之境界 俯瞰风景 3D』完全披露前夜祭上，Type-Moon就曾宣布了『Fate/Stay Night』系列将再次动画化的消息，玩家们纷纷猜测是否是一直因为尺度问题从未动画化过的HF线，没想到竟然是HF线的剧场版以及UBW线的TV版同时开工，不得不感叹型月还能坐吃山空500年。

TV版UBW的动画制作由2010年剧场版的Studio DEEN换为了负责『空之境界』的ufotable，不过监督是负责了『忘却录音』的三浦贵博，因其在『忘却录音』中的改编令原作党对这次新TV版的质量略有担忧。另外，音乐方面从一贯负责『Fate』音乐的川井宪次换成了深泽秀行，虽然后者参与过『魔法使之夜』的音乐创作总觉得与川井宪次比还是掉了个档次。不过相比这些，观众们更关心的还是原UBW剧场版中由于篇幅问题而删减掉的一些桥段在新TV版中能否重现，比如士郎与远坂凛怎么两个人突然天一黑就事后了，又比如Saber被拐走之后的“圣女凌辱”剧情，只要新TV版中能把这些旧剧场版中描写比较省略的部分补全的话，对观众来说就一本满足了。

寻找失去的未来

寻找失去的未来

Staff:
监督：细田直人
系列构成
脚本：高桥龙也、村井贞之
人物原案：深崎暮人、黑谷忍
人物设定：山门郁夫
音乐：鱼乌风花
动画制作：feel.

Cast:
秋山奏：寺岛拓笃
佐佐木佳织：高田初美
古川优衣：友永朱音
支仓爱理：瑞沢渓
华宫凪沙：たみやすともえ

作为本季的4部Gal改动画之一，『寻找失去的未来』最初在C85上就早早确定了TV动画化的计划，由TRUMPLE社制作发行的游戏原作因深崎暮人与黑谷忍精美的人设与画风而受到了很多玩家的青睐。不过从目前公开的TV版人设来看动画版想要还原深崎暮人的画风实在太过奢望，从宣传海报看偏3D的画风与原作风格大相径庭，还未开播就引起了原作画面党的不满。

抛开画面来说『寻找』有着一个很不错的剧本，故事讲述了天文社在决定废弃的旧校舍中举行最后一次文化祭的过程中，男主角秋山奏与4位女主之间发生的另人感动的略带穿越的故事。此次TV版动画制作feel.社虽以卖肉见长，播放电台放在了AT-X让人不免担忧会被改成肉番，不过脚本请来了有“90年代第一Gal脚本家”之称的高桥龙也，脚本安定度至少可以保证。推荐没有接触过原作却想了解下『寻找』剧情的观众可以尝试一下，若是无法适应动画版画风的话还是老老实实补原作好了。





灰色的果实

灰色的果实

Staff:
原作：Front Wing
监督：天冲
人物设定：渡边明夫
系列构成：仓田英之
主题歌演唱：黑崎真音、南条爱乃
动画制作：8-bit

Cast:
风见雄二：樱井孝宏
周防天音：田口宏子
入巢莳菜：民安ともえ
榊由美子：田中凉子
松岛满：水桥香织
小岭幸：清水爱

同样又是一部10月在AT-X播放的Gal改动画，作为Front Wing社10周年纪念作品，『灰色的果实』于2011年获得“2011年萌系游戏大赏”的金赏。『灰色』的剧情讲述了男主角风见雄二来到一个来到只有5名少女的美浜学园，与少女们解开美浜学园背后秘密的故事。

动画制作8-bit虽成立时间不长但近年来留下了『IS』、『东京暗鸦』等作画精良的动画，并且此次『灰色』动画版监督是曾负责过TV版『化物语』系列的渡边明夫，画面方面让原作玩家充满期待。除了精美的画面外音乐也是『灰色』一大亮点，原作就以飞兰的主题曲以及茶太、riya等人的插入歌惊艳到了玩家，而TV版的两首主题曲分别换成了黑崎真音与南条爱乃，相信随着TV版动画的开播，能够听到各个角色的专属ED，实在是另人期待。到截稿时关于TV版长度还未公开，作为一款动画化企划了很久的作品笔者猜测下是否有两季的可能。至少从目前各方面的情报来看，『灰色的果实』是今秋4部Gal改中水准最高的一部，喜欢Gal的玩家敬请期待。

大图书馆的牧羊人

大图书馆的牧羊人

Staff:
原作：八月社
监督：Team Nico
人物原案：べっかんこう
系列构成：吉村清子
动画制作：Hoods Entertainment

Cast:
筧京太郎：间岛淳司
白崎鸫：米泽丹
樱庭玉藻：斋藤佑圭
御园千莉：山本希望
铃木佳奈：仙台エリ
小太刀凪：种崎敦美
望月真帆：中岛沙树



作为八月社2013年发售的恋爱冒险游戏，『大图书馆的牧羊人』也挤在10月档期成为10月番Gal四连发的一部。男主角筧京太郎与6名加入了图书社的女主角们收到了牧羊人写有“今天，会有改变你的命运的事件吧”的短信并展开了调查……

『牧羊人』继承了八月社游戏剧本一贯的传统，也就是八月社向来长度十分漫长的日常线剧本，如何把日常线改编的有趣是八月社作品动画化的最大难题。此番『牧羊人』TV版系列构成吉村清子资历尚浅，而且在『恶魔的谜语』以及『Muv-Luv Alternative』动画中的表现让人对此番『牧羊人』TV版的脚本质量隐隐不安。动画制作Hoods社又是以『圣痕炼金术士』、『谜样彼女X』之类的肉番见长，光是看纸面上的制作阵容的话『大图书馆的牧羊人』是10月4部gal改中最另人担忧的。唯独庆幸的是这次TV版至少不是一眼看上去明显的八月脸了，也不知这评价到底是褒还是贬。总之，能否还原八月社日常部分的乐趣，还是要等TV版开播之后才知道了。▲



最近小风的老妈开始沉迷手游，从来不玩手游的老妈最近玩起手游来连家务都不做……颇有自己读书时候沉迷电子游戏的感觉。于是推荐了老妈一些类似『Candy Rush』之类的休闲游戏。发现其实对于上一辈来说沉迷起游戏来要比我们夸张的多，只是在手游流行起来前没有适合他们玩的游戏而已。这次『手游侵略者』的前言感触就到这，照例来看看这期推荐的游戏，安卓用户可以使用本期光盘内的 apk 文件进行安装（如遇游戏更新可网上搜索下 apk-downloader 用此工具在谷歌商店提取 apk 进行安装），iOS 用户请移步日区 App Store 进行下载。

■ 文 / 太多手游刷不过来的 windchaos ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 / 塔里

Angel Beats! – Operation Wars

发型厂商：Visual Art’s
对应机型：iOS/Android
游戏类型：益智消除
收费模式：课金抽卡
下载地址：http://abow.jp/

MOBILEGAME


ios


android





作为一名键子，小风在前两期就想要介绍『Angel Beats!』的手游“ABOW”了。无奈游戏刚上线不到一周，小霸王服务器一修就是一个多月，让人不得不感叹日厂的技术力世界第一。玩家对于“ABOW”的追捧，很大程度上也与就算分割商法后的 PC 版『Angel Beats!』迟迟不出有很大的关系。

在服务器大姨妈了一个月以后 ABOW 终于重新开始运营，相关的漫画也同步更新到了第二话，玩家在游戏中即可直接看到最新的漫画。ABOW 的战斗系统有些类似于『万千回忆』，玩家在游戏中将相同颜色的方块连接在一起即可发动攻击，连的方块越多攻击力就越高，同时每个回合中留给玩家思考的时间也只有短短几秒钟，所以还是相当考验玩家的反应能力的。当然了，玩家的攻击力以及 HP 也和玩家派上场的角色有关，不同的角色还能发动对战斗有影响的各种能力，至于角色的获得嘛……当然是需要抽卡大家都懂的。可惜游戏中几乎看不到 NA-GA 绘制的角色卡牌，而大多数 N 卡的卡面省钱到直接采用 TV 动画中的截图，不过就算这样相信还是有很多玩家为了抽到 SSR 天使而入坑吧。

ABOW 游戏的另一个特色就是 LIVE 系统，玩家可以通过消耗 Beats! 来进行 LIVE，在 LIVE 的时间段内不仅玩家在战斗中的攻击力会获得提高，玩家在战斗中的 BGM 也会变成 LIVE 的曲目，一边听着 TV 动画中的名曲一边





玩着消除类游戏不消说也是一种享受。唯独可惜的是 ABOW 运营至今 LIVE 的曲目只有『Crow Song』、『Alchemy』、『Thousand Enemies』、『My Soul,Your Beats!』这四首，希望之后版本更新能听到更多 Girls Dead Monster 的经典曲目。LIVE 不但能够在战斗中提供 BOUNS 加成，LIVE 之后玩家还能获得一定量的食券，没错就是天使在食堂里兑换麻婆豆腐用的食券，在天朝称作食堂饭票 = =……食券的作用有两种，一种是用来开发死后世界战线（SSS）装备用的武器，武器附带各种技能和攻防数值，另一种是用来抽卡。所以玩家在游戏进行的过程中要多多的进行 LIVE 演奏。

总体来说 ABOW 是一款比较休闲的游戏，如果是『Angel Beats!』的粉丝的话推荐尝试一下。

Cross Summoner

发型厂商：Pokelabo, Inc.
对应机型：Android 4.0 以上
iOS 7.0 以上
游戏类型：动作 RPG
收费模式：课金抽卡
下载地址：http://cross-summoner.com/

MOBILEGAME


ios


android



『Cross Summoner』（十字召唤师）是一款战斗起来十分爽快的手游，用一句话来形容的话就是比 tales of 还要传说的游戏。游戏的战斗系统类似早期 PS 上“传说系列”的单线横版战斗的模式，不过玩家可以同时操作包含好友角色在内的 5 名角色。战斗时玩家仅需在屏幕下方点击 5 名角色的图标即可发动技能进行攻击，玩起来颇有一个人同时操作 5 名角色在战斗的『宿命传说』的感觉。



由于角色间存在各种职业以及不同近战的技能存在挑空技、浮空技，在战斗前如何合理搭配职业，在战斗中如何运用好 CD 时间以及各个角色技能的特性打出最多的 Combo 数是这个游戏最大的乐趣，据说角色搭配得当的话就算跨级打高 30 级的怪也轻松愉悦。此外，当角色的必杀槽蓄满后，玩家只需在角色头像上向上滑动即可发动爽快的必杀技，必杀技的演出效果华丽程度堪比传说系列中的秘奥义。

在游戏中玩家可以随时点击屏幕中的拍照按钮对华丽的战斗画面进行拍照截图并发布到社交网络，在战斗开始前玩家还可以选择使用摄影功能对正常战斗进行视频录制。目前为止小风最好的成绩是打出了 200 Combo，想要打出更高的 Combo 数除了提高技巧外看来多抽几张 5 星卡不可避。作为一款极其爽快的战斗游戏，想在手机上感受像传说系列一样战斗的玩家不容错过。





魔法科高中的劣等生：LOST ZERO

发型厂商：SQUARE ENIX
对应机型：iOS/Android
游戏类型：魔法战斗 RPG
收费模式：课金收费
下载地址：http://www.jp.square-enix.com/mahouka-lz/

MOBILEGAME


ios


android



龙傲天终于也手游化了，游戏类型自然是卡牌类的 RPG。在『魔劣 LOST ZERO』中不但原作中的角色悉数登场，游戏中还原创了一名由内田真礼配音的妹妹角色鈴乃まやか。游戏的脚本由原作者负责监修，玩家将以国立魔法大学附属第一高校为舞台展开一番冒险。



游戏系统主要分为 C.A.R.D、战斗、日常三个部分组成，在 C.A.R.D 中玩家每个原作主要角色都有复数张卡牌等待玩家去获(ke)得(jin)，装备不同的卡牌对战斗中的数值和技能都有影响。在战斗部分中玩家只需点击屏幕上能量蓄满的角色即可发动原作中华丽的魔法攻击，不过要注意的是各种魔法之间存在属性相克的关系。在日常的剧情中玩家可以与魔法科的各个成员们进行交流并提升司波后宫团的好感度，玩家可以在游戏中看到各个角色原作中难以看到的一面。玩家赶紧来操控龙傲天与妹妹龙傲娇与敌人们展开激烈的魔法战斗吧。▲



妹系写手 ×ALcot ハニカム新作

描绘“普通“恋爱的

『キミのとなりで恋してる!』

■文/如月千华 ■责编/稗田阿吃 ■美编/塔里

INFO

游戏名：キミのとなりで恋してる！
中文暂译：在你身边恋爱!
公司：ALcot ハニカム
制作人：宫藏
原画：もとみやみつき
剧本：おぅんごぅる
音乐：project lights
発售日：2014 年 11 月 28 日



Story

故事的舞台是一个没有超能力、没有魔法、没有任何超现实元素的普通的世界。男主角关谷秋人也是一个极其普通的高中生，每天和青梅竹马们过着普通的生活。

要说不普通的地方，一是秋人竟然是学校女子田径部的经纪人这一奇怪的职位。在社团里从健康管理和杂务处理，各方面都是不可或缺的存在，还作为一个按摩达人远近闻名，不过他本人赛跑方面也很有才能。

另外一点，就是秋人已经过世的父母分别留给他的遗言。

“心里觉得总有一天会有一场美好的邂逅的家伙，年过 40 也都还是处男。”

“只有年轻的时候才资本挑选对象……真想重活一遍人生。”

秋人的双亲经过多次相亲后晚婚，婚后生活也并不快乐。鉴于这场婚姻的失败，秋人的祖母关谷千代担心秋人的将来会重蹈覆辙，于是下了最后通牒。如果秋人一星期之后不找“合适”的对象就必须与千代指定的相亲对象结婚。

面对这样突如其来的命令，秋人只好请求青梅竹马的少女假装自己的恋人，但是祖母却并不相信他。于是为了让祖母相信，他只好和只不过是“朋友”关系的少女开始了同居生活……



星野渚
Hoshino Nagisa
CV：歩サラ

秋人的青梅竹马一号。黑长直美少女。小时候因为某些原因而变得疏远了，不过目前依然保持着普通的朋友关系。与主人公同样所属于田径部，个人项目是 3000 米长跑，驿站接力的实力也值得期待。性格认真，做事严谨，相对来说比较老实安静，不过由于过于认真，在练习的时候也会因为太努力而走进死胡同。
虽然经常运动，脂肪不断燃烧，但胸部也并没有随之变小，这让她本人十分困扰。不过对别人来说就是一道风景线了……另外，她似乎很害怕黄段子。在制作人宫藏的强烈建议下给她装备上了黑丝属性……



小松莉奈
Komatsu Rina
CV：秋野花

秋人的青梅竹马二号，性格活泼开朗，甚至有些积极过度。把“船到桥头自然直”当做信条，十分随性，不擅长应对严肃的场面和气氛。加入学校游泳部也并没有什么特别的原因，不过因此我们也有了观赏死库水的机会，而且她的身体充满肉感。在青梅竹马的三人中间相当于稳定剂，牵系着三人的关系。与秋人之间类似男性损友的关系。



知花凉香
Chibana Ryouka
CV：香山いちご

看中秋人赛跑的能力专程从别处转学而来的少女。年纪比秋人大一岁，母亲过去是马拉松选手，还在奥运会上得过奖，她本人也是学生女子 3000 米长跑的顶级选手，将来的发展备受期待。总的来说是一个对自己跑步的成绩以外不感兴趣的，纯粹的运动员，相当典型的“孤高的天才”。
不过，离开运动竞技她各方面都显得有些脱线，当然这也算是萌点咯。
另外，据说经过严格锻炼的运动员的身体很厉害哦。

关谷惠
Sekiya Megumi
CV：あじ秋刀魚

比秋人小一岁的妹妹。很爱撒娇，有着感觉寂寞就会抚摸哥哥乳头的怪癖。性格开朗，是个非常自恋的少女，当然也很喜欢跟自己长得很像的哥哥。不过这只是“跟自己长得像的男性很有好感”，但对哥哥这种生物没有特别的感情。由于与哥哥一样在婚姻失败的家庭中长大，学会了圆滑的处世术。
对了，顺便一说，这个每天都会和哥哥一起洗澡的妹妹，只是个配角哦。



Comment

在今年 8 月发售了『サツコイ』之后，Alcot ハニカム快马加鞭的公开了这又一部新作。虽然频率看似比较高，但由于基本是属于双线作战，而且作品也是中等价格游戏（容量），所以也应该不用担心制作存在什么疏漏。

值得注意的首先是本次剧本写手，标榜着超级新人（笑）的おぅんごぅる——当然，如果接触过当年实妹题材话题作『实妹大泉』的人或许以为自己看花了眼，没错，当年那个妹系达人おるごぅる时隔数年终于复出了，只不过不知道哪根筋不对给笔名加了个长音（在开发官方 BLOG 上这厮竟然还自演自导以おるごぅる的名义跳出来做角色介绍……）。

不论是おるごぅる还是制作人宫藏在介绍本作的时候都一再强调着“普通”二字，普通的角色和普通世界观以及普通日常生活，既不会有超能力也不会出现奇怪的社团活动，“想想各位自己的学校生活就好了”。什么，这样是不是很没趣？放心吧，GAL 脑所说的普通跟我们的普通是不一样的，不要忘记おるごぅる根本就不普通！他们所说的普通生活就是指每天跟妹妹一起洗澡，给肉感十足的青梅竹马按摩身体，和黑长直青梅竹马和金发美女同居……这根本不是一个次元好吗！

总结来说，这也就是一个在普通的“GALGAME 世界观”里描写少年少女恋爱发展的作品，相信并不普通的おるごぅる应该以他特殊的方式创造出一个为阿宅量身定做的恋爱故事。只不过恐怕没有人不会忘记牢骚一句：官网上“妹妹只是配角”的说明文一出现，立刻就有“热烈”反响——看到有おるごぅる出现，想必妹控们都充满了期待，结果自然是“把裤子都脱了你跟我说这个！？”

不过おるごぅる后来也出面辩解道：这次想写的是与不是女主角的妹妹之间的兄妹关系。听起来煞有介事，希望这不是厂商节约成本的借口……▲

实验都市的神秘事件 Cabbit 第三作
『箱庭ロジック』

■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 稗田阿吃 ■ 美编 / 塔里

INFO

游戏名：箱庭ロジック
中文暂译：箱庭逻辑
公司：Cabbit
原画：ゆき恵、三輪フタバ、永月到（辅助）、六九導イツキ（辅助）
剧本：御厨みくり
音乐：MANYO(Little Wing)
发售日：2014 年 10 月 31 日

story

故事的舞台是一个名叫千羽市的模型都市。数年前从各处集合了各种各样的人形成的这座都市，人口年龄分布以及人口数量都与一般城市十分接近。在这里以千羽大学为中心，实验性地制定着一些新的法律法规以及实行着新的措施，从新订税率等大事到试卖商品等鸡毛蒜皮的小事应有尽有，可谓是一块巨大的试验田。另一方面由于居住在千羽市的居民有义务对各种"实验措施"保密，再加上外来游客很少，这里就很像一个被隔离开的"世外桃源"，于是便有了"箱庭市"这样的别称。



主人公"和久井 新"便是生活在这座都市的一名学生。10 月的某一天，新被鹤羽学园的学生会——红鹤会叫到了学生会室，在那里，会长绮堂雫突然委托他调查某个神秘事件。

从这一年 4 月开始城市里就开始连续发生少女行踪不明的事件，仅算新所就读的鹤羽学园也已经有 6 名学生失踪。由于至今没有搜集到任何目击证言，被怀疑为是不是发生了什么重大事件，学校方面对此给予了高度重视，希望能查明真相。起初新虽然因为怕麻烦而打算拒绝，但由于对方掌握着自己中二的黑历史，最后得不得屈服。

毫无头绪的展开调查的新，得知自己的学妹入谷瑚子与失踪的少女关系亲密，便打算与她一同进行调查。然而这时一个戴着"侦探帽"，披着"侦探披肩"的神秘少女前园雾架突然出现在新的面前，并邀请新与她一共去揭开这座城市的秘密……

以侦探自居的少女雾架以及抖 M 变态朝气娘瑚子，在这两人中间选择谁来做自己的搭档呢？



前园雾架

Maezono Kirika

CV：手冢りょうこ
生日：9月12日
血型：AB
身高：162cm
体重：51kg
三围：79、58、80
原画：ゆき恵

私立鹤羽学园2年级生，归宅部。突然出现主人公面前，并邀请他“一起去发现这座城市的秘密”。虽然外表看来来酷酷地，看似一个冰山美人，但实际上一个交流障碍者，深度推理宅。在搜查中时刻都穿着侦探披肩，这样虽然很招人注目而且还很碍事被别人打了不少差评，但她本人却并不在意。

她坚信失踪事件与千羽市的秘密密切相关，为了追查真相而成为主人公的搭档（候补）与他一起展开调查。虽然看起来应该是个推理方面有才能的角色，但实际上貌似此前并没有任何实绩，搞不好从头到尾都是一个残念的角色……



入谷瑚子

Iriya Koko

CV：小仓结衣
生日：7月23日
血型：B
身高：149cm
体重：45kg
三围：92、55、78
原画：ゆき恵

私立鹤羽学园1年生，归宅部。对主人公十分亲密的学妹。虽然交友面很广，朋友众多，看起来是一个普通的开朗活泼的好孩子，但实际上一个内心时刻都充满着SM妄想的抖M变态。因为只有主人公知道她的这变态性癖，每次见到他都会敞开自己的妄想，要求他成为自己的“主人”，被蔑视反而会很高兴。

由于与一名失踪的少女是好朋友，因而提出要协助调查事件。由于到处都是朋友，问询起来应该很拿手，不过脑子都是SM妄想，所以她能不能起作用还得打个问号。

绮堂雫

Kidou Shizuku

CV：唯香
生日：12月1日　血型：A
身高：164cm　体重：54kg
三围：87、59、81
原画：三轮フタバ

鹤羽学园三年生，学生会——红鹤会的会长。独具领袖魅力，自从她当上红鹤会会长后，自愿来红鹤会帮忙的学生日益增加。

在故事中是她最初向主人公提出调查的委托，不知道从哪里搞到了主人公以前写下的中二小说，并以此来威胁主人公就范。

出身富裕家庭，是一个超级大小姐。虽然本人并没有自觉，但她面对他人的时候特别喜欢贬低或是夸奖对方，是个典型的女王角色。



樱庭萌美

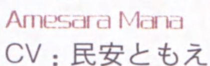
Sakuraba Moeka

CV：白月かなめ
生日：3月7日　血型：A
身高：158cm　体重：49kg
三围：82、60、83
原画：三轮フタバ

鹤羽学园三年生，主人公的学姐。言行举止沉稳优雅，温柔的笑容是她的特征。在学校里面子很广，认识各路人士。之前举行的“想娶走的人排名投票”中，男女部门同时获得第一名的名人。

以前所属于家务部，不管手工活还是料理都得心应手，如今虽然已经隐退，但还时不时到社团露脸，让后辈们十分开心。

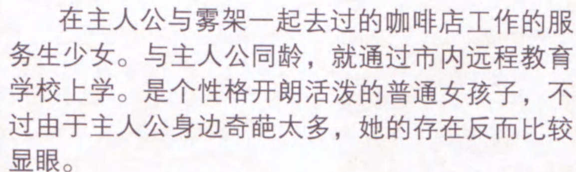




雨皿真奈

Amesara Mana

CV：民安ともえ
生日：6月19日　血型：O
身高：156cm　体重：46kg
三围：75、61、81
原画：三轮フタバ



在主人公与雾架一起去过的咖啡店工作的服务生少女。与主人公同龄，就通过市内远程教育学校上学。是个性格开朗活泼的普通女孩子，不过由于主人公身边奇葩太多，她的存在反而比较显眼。



咖啡店是她的家人经营的，不过由于生活清贫，请不起打工员，她为了家庭只好留下工作。由于没有去学校上学，缺少朋友，不过很喜欢在网上通过SNS网站与别人交谈。

comment

Cabbit作为Skyfish的一大姐妹品牌，自从2011年成立以来至今只发售了两部作品，不过其特别的作风已经给玩家留下了深刻的印象。说起这个品牌，大家最为津津乐道的话题便是其主要STAFF都是由女性组成，这使得作品中蕴含了一种女性特有的美。画师ゆき恵饱满的色彩酝酿出朦胧气氛的透明感，主笔御厨みくり细腻而柔美的文字，再加上每次都请来MANYO氏担任音乐制作，可以说抛开剧情安排，Cabbit的作品能够带来的是一种浑然天成的舒适体验。

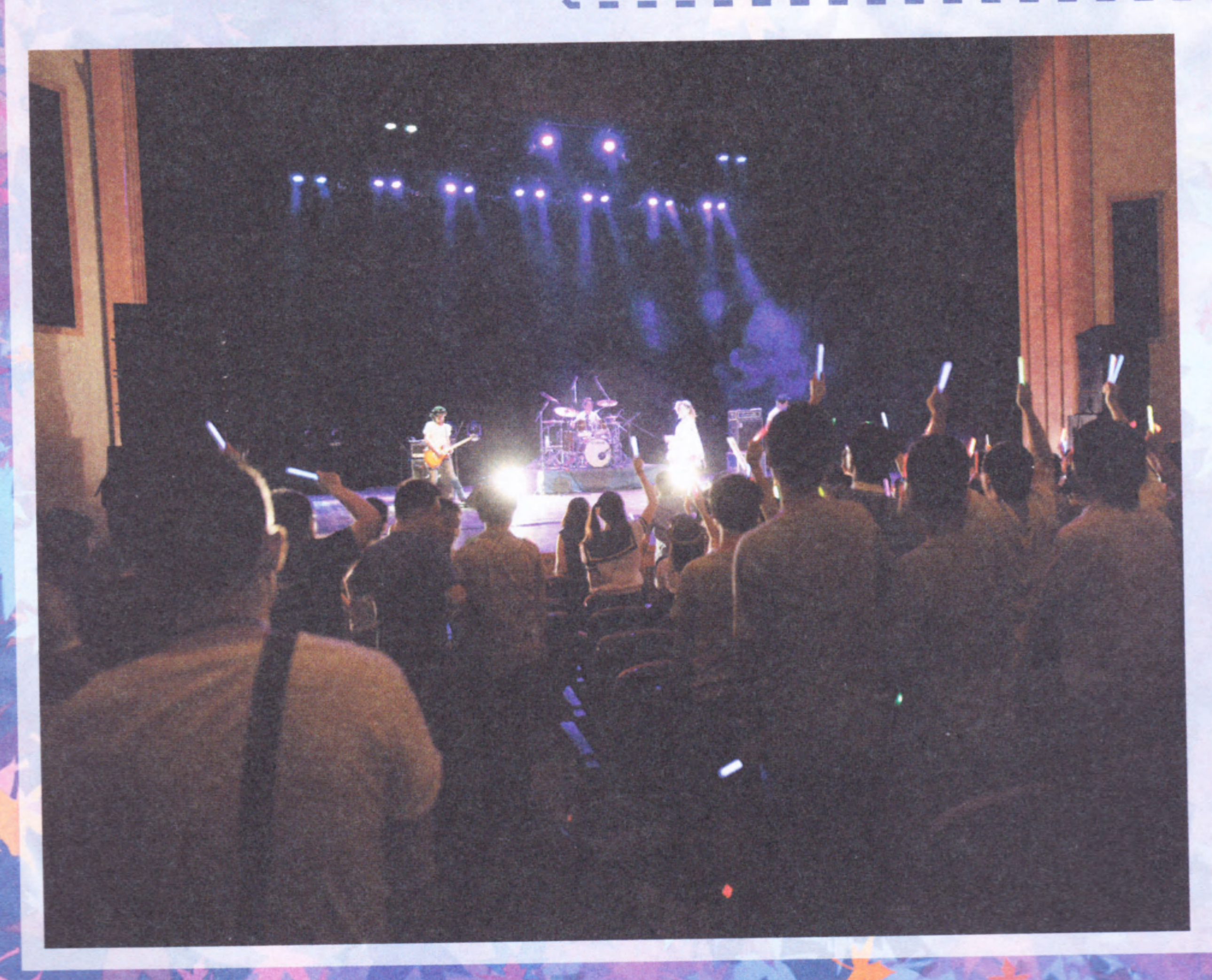
本次新作，在原有的STAFF的基础上，在电击萌王等杂志上活跃的画师三輪フタバ也加入进来，与Cabbit的风格也算比较契合。而剧本方面，Cabbit至今的作品都是以一个相对封闭的环境作为舞台，而本次将背景设定为一个箱庭都市也是延续了这一传统。而本次剧本的一大特色就在于，如果主人公选择不同的搭档，后来的展开会完全不同，实际上也就是把故事分割为了两大条主线。御厨みくり在访谈中说道本次的目标是想写一部“学园悬疑剧”，不够接触过之前作品的玩家大概都知道，其实前两作也都包含有一部分悬疑推理元素，只是由于剧本构架和展开方式显得不够给力而没有取得成功，希望本作能够给我们带来惊喜吧。▲



■记者/多魔 ■责编/如月千华、JEDI ■美编/ASKI

创作与世界观与热情

——歌姬 KOTOKO 专访



2DM：这个问题可能有被问过很多次，很多动画爱好者都是通过『Shooting Star』这首歌认识到了“KOTOKO”的存在，从那以后，KOTOKO的歌手人生中就被贴上了“ANISONG”的词条，关于这一点，您怎么看？

KOTOKO：嗯，我其实感到非常高兴。在那之前基本都是在唱PC游戏的歌，通过『拜托了老师』这部作品，开始唱动画相关的歌曲，感觉就像是上天赐予我的一份礼物一样。

2DM：这首歌非常有名，我们的摄影也是听到这首歌以后才认识了K姐。

KOTOKO：是这样吗？非常感谢。

2DM：下个问题，您在乐坛出道时使用的『羽』这首歌，实际上是您在业余时代创作的曲目，在曲风的印象上感觉和当时的KOTOKO有些不一样，怎么说，应该说是更能让人感觉到力量的歌曲。为什么当时要把这首歌作为出道专辑的主打曲呢？

KOTOKO：这个就说来话长了（笑）。想要用自己作的曲子踏入乐坛，因此一直有在学校学习。这首歌就是当时作的曲子，也是第一次被学校的老师认可的曲子。

2DM：是这么一回事啊。

KOTOKO：是的。在学校进行了大量的创作，而这首歌是第一次被老师称赞说“这真是一首好歌呢”，于是就想把这首歌放进毕业设计的CD





中去。正好在练习录歌的时候，被 I’ve 的高濑一矢先生听见了，他也表示说是“很好的一首歌”，一直说想用这首歌来做 CD，但实际做出来已经是三年以后的事情了。刚开始接触作曲工作时被老师和高濑先生夸奖的曲子，在四年后终于有了做成 CD 的机会。正因为是『羽』这首歌给我带来了出道的机会，所以就把这首歌作为了出道专辑的主打曲。

2DM：原来如此，实际上也是非常棒的一首歌。

KOTOKO：感谢夸奖。

2DM：继续下个问题，『Re-Sublimity』这首动画名曲，是节奏较快的电子风歌曲。当时感觉 K 姐还是以慢歌为主，是想通过这首歌来寻求什么变化吗?

KOTOKO：嗯，并非是有意想要寻求什么变化，只是因为创作『Re-Sublimity』的时候，碰到的是机器人动画作品。

2DM：是的，『神无月的巫女』。

KOTOKO：没错，结合神无月的世界观就创作出了那样的歌曲。并不是想去改变爱好者心中的 KOTOKO 的印象，只是考虑到作品的契合度，就选用了那种风格。

2DM：也就是说首先考虑作品的世界观，对吧。

KOTOKO：是的。

2DM：OK，我们继续下个问题。您的歌基本上来说属于 POP 的分野，但是感觉上不论是哪种主题的歌曲都能很好驾驭的感觉。您是一开始就想挑战各种不同的歌唱方式吗?

KOTOKO：对的。

2DM：对于不同歌曲的表现方式，您怎么看?

KOTOKO：我本来就是什么都想试一试的那种性格。在动画游戏的世界中，迎合着各种作品的氛围，能够唱各种不同类型的歌，真的感觉是“踏入了一个非常美妙的世界”。从今以后也希望能够挑战各种不同的曲目。

2DM：好的，继续下个问题。您长时间都在 I’ve 活动，您和高濑先生的组合非常有名，在我脑海中，他是一个多才的、非常有趣的人物，关于“高濑一矢”的人物像，您能稍微谈一谈吗?

KOTOKO：和你说得一样，是一位非常有才的、有趣的人。平常的话，该怎么说呢，该说是一位非常自由的人吧。

2DM：自由的人?（笑）



KOTOKO：年龄虽然比我大，但内心却还像孩子一样纯真。因为是这么一个抱着少年的心灵成长为大人的人，所以他的作品中大概也反映出了他的纯真。

2DM：嗯，是有这种感觉。

KOTOKO：是的，是一个将自身感受直接转化为歌曲的天才型的人物。

2DM：感觉和想象中的形象太接近了，反而吓了一跳。下个问题，您除了歌手活动以外，也作为作词・作曲家活跃，也就是所谓创作型歌手。虽然也可以说是一种才能，但是个人活动再加上 I’ve 的活动的话，工作量大大增加，不觉得很辛苦吗?

KOTOKO：其实并没有感觉到很累。因为每份工作都很开心，作曲作词很开心，而作为歌手开演唱会也是很开心的事，两边加起来反而让自己更有活动了。

2DM：这就是所谓热爱吧。

KOTOKO：是的，我非常喜欢自己的工作。

2DM：不知怎么的，想对您说句“您辛苦了”。

KOTOKO：（爆笑）没有没有，感谢你了。

2DM：那种尽心尽力的精神也是我喜欢 K 姐您的理由之一。还有您歌曲的歌词也让人感觉很舒服。

KOTOKO：中国的各位也明白吗? 日本的歌词之类的。

2DM：啊，明白的。

KOTOKO：也懂得歌词的意思吗?

2DM：是的。

KOTOKO：原来如此啊。

2DM：出道后的歌里经常有英语的歌词，一边注重歌词本身的发音，另一方面赋予歌词本身意义来展开歌曲的世界观，我感觉是这样。

KOTOKO：没错，就是这样。

2DM：下一个问题就是关于歌词的问题，您所写的歌词并非一味注重“文艺性”，而是更多考虑让爱好者们听起来很舒服，有一种独特的感性在里边。您是如何看待自己的“作家性”的呢?

KOTOKO：我认为是我的天职，感觉自己就是为作词而生的，所以歌词得到人的称赞，我会感到非常高兴。你也提到说“听起来很舒适”，那是因为平时就有注意到这些方面，在作词的时

候就会选择和旋律契合度很高，听起来很舒服的词句，就像在玩字谜一样，对我来说这种作业非常有趣。总之是非常适合我的一份职业。

2DM：这就是天才吧。下一个问题是，『Face of Fact』到现在为止，在爱好者间仍然有着极高的人气。歌曲的节奏缓急暂且不说，歌词的内容和感情表现也和作品本身紧紧咬合。您一般都是在确认了作品内容以后，才去创作歌曲的吗?

KOTOKO：是的，都是拿到作品的脚本，看到作品的画以后，再把从中感受到的内容写成歌词。毕竟主题歌是作品的颜面，如果听了歌以后还不能马上将作品在脑中形成印象的话，那是绝对不行的。所以，我一直把作品的主题曲当作是作品的“第一页”，为了塑造好“第一页”而不停努力。

2DM：的确如此，主题歌的印象很重要。下个问题可能有些敏感，『苍翼默示录』的主题曲是用小字“kotoko”的名义发售的，为什么突然进行了名义的变更呢?

KOTOKO：当时因为是作为I’ve的一员，基本没有唱过I’ve以外的作家写的歌，在I’ve以外活动的时候就决定用小字的“kotoko”。但还留在I’ve期间那种工作就接连不断地到来，这样的话就像从I’ve那边“分裂”出来了一样，所以就不用小字的kotoko了。就这样统合起来，合二为一了。

2DM：原来如此。下个问题是关于您的个人专辑的问题，看到您的个人专辑的BK，就大概能感觉到您对“世界观”和“叙事”的重视，是这样吗?

KOTOKO：是的，我的目标就是让人听了歌以后，能根据歌词在眼前浮现出画面和风景。一直以来，我都在为了让人眼前浮现和我眼中一样的风景而努力。

2DM：正好下个问题和这个问题是联结在一起的，看了『伊普西龙的方舟』这张专辑的BK后，感觉真是非常厉害。完全是SF世界观，听了后发现第一首歌就非常有趣，就像在黑暗中寻找突破口一般，让人切身感受到身处宇宙的孤独感。而且还在专辑中加入了洋乐。这张专辑是出自于谁的灵感呢?另外，第一次唱英文歌的感觉如何?

KOTOKO：想到伊普西龙这个点子的是我自己。我非常喜欢宇宙，一直想有一天能以宇宙为题出一张专辑。正好时机成熟，就以宇宙为主题，从小小的地球奔向无垠的宇宙，穿越黑洞……

2DM：连黑洞都考虑到了吗?这种壮大的……

KOTOKO：是的，想要用专辑来创造这样一个壮大的世界。而在专辑中加入洋乐则是高濑先生的主意。

2DM：那首歌好像是首老歌……

KOTOKO：是的，其实是以前高濑先生喜欢的一首歌，想让我唱一次试试。

2DM：被强迫要求了(笑)。

KOTOKO：就是这么回事。英语发音特别难，要想唱准真是非常难。

2DM：但是蛮好的，平时也经常在歌词里加英文，所以听上去挺好。说不定比我们英文还好。

KOTOKO：是吗?太感谢了。

2DM：是的吧，下个问题，您可以说是『旋风管家』、『灼眼夏娜』等作品的代表歌手，在关联曲目中，『Light My Fire』给人一种“热情呐喊”的印象，能谈一谈“呐喊”后的感想吗?

KOTOKO：嗯，虽然以前也有比较热烈的曲子，但没有像这种可以和大家一起“wow”地呐喊的曲子。做出了这样的歌曲，对我来说可以说是一种收获，是我宝贵的财富。正因为有了这样的歌，即便不知道“KOTOKO”的存在，只要来到我的演唱会，就可以一起燃，真的是令人非常高兴的事。

2DM：非常燃的一首歌，都没有想到“KOTOKO居然可以这样炸裂”。比盛夏更热情。注入了很多力量，和最初的『羽』的力量感不一样了。

KOTOKO：正是如此。

2DM：接下来一个问题，最新的单曲『Tough Intention』是新番曲目，是已经发售了吧。听了试听版以后，感觉力量感很强，冲击力几乎让人能联想到奥井雅美的名字，说实话吓了一跳。这对您来说是一个全新的挑战吧?

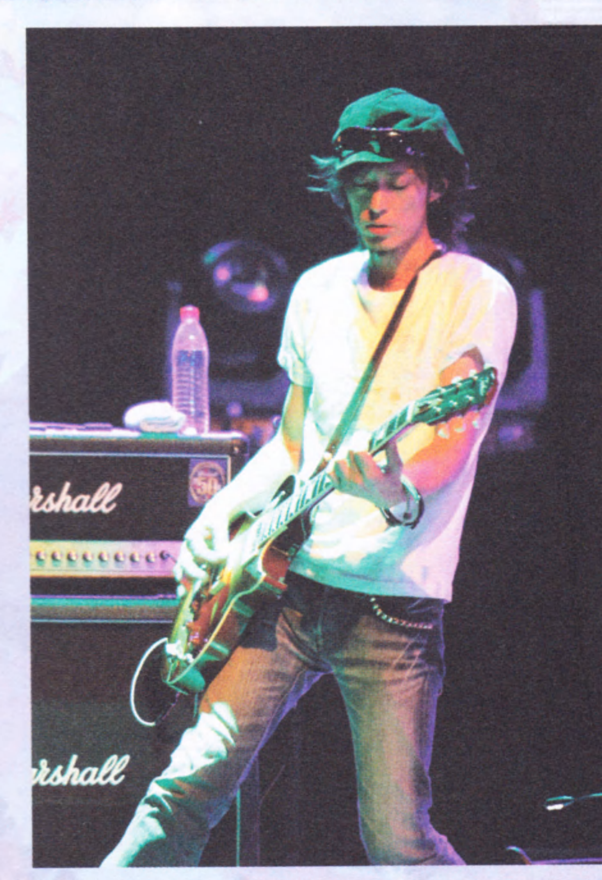
KOTOKO：是的，比『Light My Fire』还要更加偏向西洋摇滚的方向，给人“大家一起振臂高呼”印象的曲目。通过『Light My Fire』感受到了大家一起呼喊的乐趣，于是还想创作一首类似的曲子，所以就抱着『Light My Fire』的进化型的印象去参与创作。顺利达成了预想的效果，真是太好了。

2DM：而且和作品也很搭，因为是硬核的机器人动画，所以那样的曲子最高，没有之一。

KOTOKO：十分感谢。







2DM：最后两个问题，首先能谈谈最近您的动向吗？

KOTOKO：今年因为是出道十周年，所以在日本国内四十七个县市进行巡回演出，直到今年四月都一直在开巡回演唱会。之后就是你刚才说的，『白银的意志』的 OP『Tough Intention』已经在 7 月 23 日发售了。

2DM：恭喜恭喜！

KOTOKO：谢谢。所以随着单曲的发售，之后的巡回演出中也会唱这首歌。但是不知道大家有没有听这首新曲。

2DM：试听版倒是听过了。

KOTOKO：完整版也很厉害的，请务必一听。

2DM：PV 是在美国拍的吗？

KOTOKO：是的，距洛杉矶两个小时车程的地方有个旱湖，很壮观。数十公里内没有人烟，就在干涸的湖底进行的摄影。白色的大地像地平线不断延伸，非常漂亮。

2DM：感觉有点儿像『羽』的印象，那种和自然联结的感觉。

KOTOKO：是的，那个时候也是在洛杉矶，虽然具体地点不一样，不过也是在洛杉矶取的景。

2DM：最后请对中国的各位说句话。

KOTOKO：感谢大家一直听我所创作的音乐。从前年开始算，这已经是第二次来中国了，从今以后也想创作更多能让中国的各位感受到快乐的曲子。以后也想再来中国开演唱会，请大家多多支持！

2DM：谢谢 K 姐，辛苦您了。





日本舞蹈组合 & 网络偶像 DANCEROID 迷你采访

——鼻血姬真的是超可爱啊～但是现在喜欢跳舞的人越来越多了，作为一个前辈，感觉到的是更多的压力还是动力呢？

鼻血姬：虽然至今为止有过很多的经历，但如果对如今这个时代发生的事情不了解的话，也是没办法好好生存下去的。

——manako 在原创舞上很努力呢！会不会有害怕大家不喜欢你的原创的时候呢？

manako：有收到很多很多的意见，这些意见都能让我成长，所以我不会介意。

——yako 的笑颜堪称核武器啊～能不能教一下大家保持好心情的方法呢？

yako：有悲哀事如果笑着也能忘记！跳舞的时候心情就变好了。

——对于 DANCEROID 解散，各自都是以什么样的心情和想法对待这个消息的呢？

鼻血姬：我作为最初的队长至今大约五年了，真的很遗憾啊，到最后为止我都会尽我所能努力的！

manako：虽然要承受巨大的悲伤，但如果今后也能通过 NICONICO 动画等平台给予大家元气的话就太好了！

yakko：最喜欢的 DANCEROID 解散了是非常遗憾的。但是，到最后为止我都想与大家一起跳舞分享绝妙的时光。

——感觉 DANCEROID 的各位感情都非常好啊～三位有没有哪些很深刻的记忆，当时提升了友情的羁绊呢？

鼻血姬：大家一起去合宿超级开心！

manako：和大家一起玩笑拍摄的电影是特别的回忆（ˇωˇ）

yakko：在当地游览的时候大家一起吃了饭。最近去了北海道，超级开心！▲


众川归海，雷鸣
——『舰队收藏』



Kantaicollection: Light Cruiser

鸟远洋

』轻巡洋舰篇（下）

■文 / wakesnow ■责编 / 如月千华 ■美编 / 塔里

长良型

light cruiser in kan collection



历史与游戏

舰名取自日本关东北部的鬼怒川。鬼怒川流域一带在古时为“毛野国”的领域，因而旧称“毛野川”，自古以来便是以洪水泛滥著称，到了近代，人们便以日语发音相近的汉字改称为“鬼怒川”，取其“凶猛狂暴如鬼之怒”之意。

“鬼怒”作为长良型的5号舰，在川崎重工的神户造船厂建造，与同厂建造的“大井”一样采用了与其他5500吨型轻巡不同的动力配置，实际上比长良型其他姐妹舰重了100吨左右。

建成后，“鬼怒”担当过舞鹤的海军机关学校的练习舰，因而在游戏中“鬼怒”也常常提及训练二字。之后“鬼怒”也曾担当过“花之二水战”的旗舰，也算得上是“神通”的前辈了。太平洋战争爆发时，“鬼怒”作为联合舰队直属的第4潜水战队旗舰，参加了南下作战。在西南方面（东南亚海域），“鬼怒”和“球磨”一同编入第16战队并且担当旗舰，途中“鬼怒”遭空袭受伤，将旗舰转移给“球磨”，返回本土的吴港修理兼改装。在莱特湾海战中，“鬼怒”主要担当的是人员运输任务，途中遭遇美军护航航母的舰载机攻击而沉没。

在游戏中，“鬼怒”和“阿武隈”是第一次活动——2013年春季活动时才登场的，比起其他姐妹舰来得要晚一些，也是第一批会整点报时的舰娘，因而实际稀有度比其他姐妹要高一些。改造的等级也比起其他轻巡要低一些，改造后跟“五十铃”一样送21号对空电探，也算是初期新人提督的一个小福利。同时“鬼怒改”的反潜一下子从改前的20跃升为53，与“由良”、“五十铃”、“阿武隈”一样被早期提督们奉为反潜四天王。

舰娘

在众多轻巡娘里，“鬼怒”一方面入手较难，另一方面人设上也没有太多特色，因而是相对比较“阿卡林”的存在。总体而言，“鬼怒”是个非常认真上进的舰娘，无论是双手握拳奋斗的姿势，还是满口“頑張ろう”的口癖，让人不禁想要褒奖一下。

在官方四格漫画里，“鬼怒”在立春节分时的撒豆子驱鬼活动中就不幸被当作鬼来对待了，让人嫣然的同时也萌生怜悯。







历史与游戏

舰名取自发源自福岛县于宫城县南部汇入太平洋的阿武隈川。阿武隈川与同样流经宫城县的北上川之间有日本最大的运河沟通，也算是冥冥之中的一种因缘。

作为“长良型”的最后一艘，“阿武隈”建造过程中恰好遭遇关东大地震，工期推迟了数月，服役则推迟得更久，比起“鬼怒”整整迟了2年半。“阿武隈”比起诸位姐姐们略显幼齿，大概也源自此吧。福祸相依，“阿武隈”因而与5500吨型轻巡的最后一批“川内型”3舰，一同成为了太平洋战争爆发时日军在役的最新锐轻巡，分别担当了第1到第4水雷战队的旗舰，构成了IJN水雷战部队的绝对主力。

在夜间演习中，“阿武隈”因为船舵失控与“北上”发生冲撞事故而损坏了舰首，修理过程中队舰首进行了重新设计，与其他姐妹舰明显不同。因为这个捏他，在游戏中，“阿武隈”与“北上”的关系便成为了孽缘了。

“阿武隈”是担当“一水战”旗舰最久的一舰，开战前曾经短暂将旗舰转给过“川内”，不过开战后一直继续担当“一水战”的旗舰，而“川内”则转到“三水战”担当旗舰，因此游戏中“阿武隈”的夜战台词便有着浓浓的与川内竞争的心态在里面。

基斯卡岛撤退作战中，日军的主力之一便是“阿武隈”率领的“一水战”，其中还包括日军当时最新锐的驱逐舰“岛风”，当时“阿武隈”乔装为美军的轻巡洋舰——这大概也就是阿武隈不同于姐姐们的金发碧眼人设的由来。在本次作战中，“阿武隈”将雾中的岛礁错认为敌舰，发射了4条鱼雷，全部命中，被当时的鱼雷长后来自嘲为“一击打出了二十万日元”。考虑到购买力，当时的二十万日元相当于现在的二十亿日元，海军还真是烧钱巨兽。所以，游戏中的“阿武隈”也稍稍带有点天然呆属性。

最后的出击是在莱特湾海战，“阿武隈”率领“一水战”作为志摩舰队的一员，突入苏里高海峡，目睹了西村舰队全灭的惨状，自身也被击伤，由驱逐舰“潮”护卫脱离战线，途中被美军轰炸机发现而被攻击沉没，幸存者由“潮”

救出。因而游戏中“阿武隈”对“潮”非常感激。

游戏中，“阿武隈”与“鬼怒”同期实装，数值也基本相同，稀有度比起“鬼怒”更高一些，也是轻巡中少见的一改便是彩底的舰娘。“阿武隈”涉及到“一水战”的相关编成、出击任务，需要注意哟。

舰娘

比起姐姐们，“阿武隈”就显得幼齿多了，人设上、性格上与驱逐舰那些小学生们没有太多区别。因为与“北上”的冲撞事故这个梗，对于“北上”非常难以应付，因而弱气的“阿武隈”经常被作为调戏的对象，在同人作品中也常常可见“北上”、“大井”和“阿武隈”三人的修罗场（笑）。

除了弱气的一面，“阿武隈”也有积极上进的一面，毕竟是独当一面的“一水战”的旗舰，当然不会轻易输给姐姐们的。

川内型

light cruiser in kan collection

依据原本八八舰队建造计划，“川内”型建造规模将达到 8 艘，最终因为受到华盛顿条约的影响，缩减为 3 艘。与其他 5500 吨型轻巡相比，“川内”型的烟囱数多了 1 个，构成了外形上的最大特征。



历史与游戏

舰名取自流经九州南部的川内川。

“神通”和“那珂”因各自的原因不得不修改舰首设计，作为大姐的“川内”反倒是显得突兀了。在三姐妹中，“川内”的航速最高，不愧是首舰。不过在装备上，“川内”的鱼雷发射装置则是没有得到换装，“神通”和“那珂”都换装了新型四联装鱼雷发射装置，提高了雷击能力。

太平洋战争爆发时，“川内”担当的是第三水雷战队旗舰，率队参加了南下作战。随后，“三水战”作为联合舰队主力部队的前卫参加了中途岛作战，可惜由于海战形态的革命，南云机动部队全灭时，主力部队只能望洋兴叹。之后，“三水战”转战瓜岛和所罗门群岛等海域，在第三次所罗门海战和最终的布干维尔岛海战中，“川内”都表现勇猛，最终华丽地消散于夜战的猛攻之中。

游戏中，“川内”数值较之妹妹们相对较高，入手难度也相对较高。游戏中第三舰队的解锁需要完成“川内型三姐妹编组”这一个任务，因而新人提督很容易卡在“川内”这一艘船上。在游戏运营的初期，官方还专门调整过“川内”的掉落来拯救非洲提督。不过，“川内”的二改倒是比妹妹们来得更晚。然而“川内”二改所自带的夜战三件套，考虑到未来活动图里夜战点的存在及提高活动最终 boss 击破率的需求，夜战三件套的价值非常之高。

舰娘

一言以蔽之，“川内”就是“无路赛”。在多位舰娘的台词都有明里暗里抱怨“川内”夜猫子吵得别人无法休息的内容，可见其人缘的糟糕。“夜战马鹿”在游戏中基本没有他指——历史上参加过夜战的重巡、轻巡非常之多，不过能被冠之“夜战马鹿”的大概就只有“川内”了吧。

无论是游戏中还是同人作品中，“川内”都是平时白天睡觉晚上却精神的不得了的夜猫子形象，把夜战视为自己的最大抱负，不顾一切的热血笨蛋性格。二改后的“川内”则加上了女忍的要素，倒也颇为切合。



历史与游戏

舰名取自流经富山县的神通川。

1928 年，“神通”在夜间演习中撞沉了驱逐舰“蕨”，其舰首也受损，在修理过程改变了舰首形态。“神通”先后进行了两次现代化改装，在开战时，已经成为当时 IJN 最新锐的轻巡，担当了“花（华）之二水战”的旗舰。

作为九段渐邀作战重要一环，第二舰队担当了决战前的夜战任务，而担当夜战突击先锋的便是“二水战”和“四水战”。其中“二水战”为常设部队，“四水战”则为临设部队，因而夜战突击的最先锋便是“二水战”。为了磨砺夜战的最强先锋，IJN 对二水战的建设最为重视，新锐驱逐舰都优先编入二水战，并进行高强度的训练。而担当“二水战”的旗舰，自然也该是最新锐的轻巡。考虑到“川内”型最后一舰“那珂”的舰况，IJN 最终是选择了“川内”2 号舰“神通”担当“花之二水战”的旗舰。

“神通”率领“二水战”最为著名的战例，也是“神通”的最后一战：科隆班加拉群岛海战。在此战中，“神通”主动打开探照灯，为麾下的驱逐舰雷击指明目标。主动暴露的“神通”吸引了敌军的炮火，成功掩护了二水战的雷击，最终取得了击沉驱逐舰一艘、重创轻巡洋舰三艘及驱逐舰二艘的战果。“神通”自身承受了过量的炮火而大破，在奋力反击时遭遇二次爆炸而瞬间沉没。这一猪突猛进的战法，虽然凶猛，却不可避免地造成水雷战队指挥系统遭受强烈炮火攻击而处于毁灭的危机。游戏中探照灯的用法也基本参考这一战例，有利也有弊。

游戏中，“神通”在二改之前的数值都处于中庸水准，到了二改才实现了质变，一跃成为夜间攻击最强的轻巡，成为夜战部队的主力单位。

舰娘

和重巡“羽黑”一样，“神通”虽然在历史上也是功勋舰，但是在游戏中却是唯唯诺诺的弱气形象。相比之下，姐姐“川内”是个存在感爆棚的夜战笨蛋，妹妹“那珂”更是人见人爱（？）的偶像，三姐妹当中反倒是“神通”显得默默无闻。无论是游戏中还是同人作品里，比起不会读空气的姐姐和妹妹，“神通”倒是显得温柔体贴，让人感动由衷的贴心。历史上二水战”的训练非常严苛，因而在一些同人作品里，“神通”也有作为旗舰严苛的一面哟。

随着“神通”二改的到来，“神通”也变得更为自信起来，台词里透着冷静与凛然，华丽的服饰与强大的属性都宣示着轻巡王者的回归。官方对于“神通”的地位也大为提升，不仅仅在游戏加入两首与“神通”相关的 BGM，更是在“川内”三姐妹的角色曲中将“神通”作为主人公。



历史与游戏

舰名取自流经栃木县和茨城县的那珂川。那珂川河口附近有个神社，该神社恰好是『少女与战车』里出名的“大洗矶前神社”，神社内有轻巡洋舰那珂的忠魂碑，此地意外的成为了双重意义上的“圣地”。

原本为“川内”型 2 号舰，在建造过程意外遇上关东大地震，船体大破，不得已解体后重建，因而变成了“川内”型 3 号舰。再建过程中，“那珂”的舰首改成了更耐波的 S 型舰首。在三姐妹中，“那珂”是航速最慢的。

1928 年，“神通”在夜间演习中与驱逐舰“蕨”，“那珂”在回避的过程中与驱逐舰“苇”相撞，造成两舰大破，这便是“美保关事件”。“那珂”受伤修复时顺道进行了现代化改装，也算是祸福相依。

太平洋战争爆发前，“那珂”担当第 4 水雷战队的旗舰，率领“四水战”参加南下作战，在泗水海战中与重巡舰队合作击沉了荷兰的 2 艘轻巡洋舰。同年 4 月，“那珂”在圣诞岛遭遇美军潜艇伏击而大破，艰难返回舞鹤修理并进行现代化改装，时间长达一年。这期间“四水战”旗舰由“由良”代理。修理完成后，“那珂”重返战场，此时一线水雷战队旗舰逐渐由当时新锐的阿贺野型取代，“那珂”也被解除“四水战”的旗舰职务，开始担当二线任务。最终“那珂”在 1944 年初的特鲁克基地遭受美军的大空袭而大破沉没。

游戏中，“那珂”毫无疑问是存在感最强的轻巡之一，几乎所有的海图都会掉落“那珂”，入手难度极低。真因为掉落泛滥，加上“那珂”迷人(？)笑容，提督们永远都不会忘记她的存在。

2014 年冬季活动时，官方还专门给“那珂”换上了限定的圣诞立绘，大概是“那珂”曾经在圣诞岛附近遇袭大破的梗吧。被广大提督怨念很久之后，“那珂”终于迎来了二改，二改后“那珂”的性能一下子成为了轻巡的一流水准，让“那珂”终于不再只是花瓶角色。

舰娘

“那珂”最大的属性自然是“爱抖露”了。这一设定的由来，官方一直没有正式说法。提督们推断起来，大概有以下几种：

夕张型

light cruiser in kan collection

IJN 在量产 5500 吨轻巡的同时，苦于国力有限，希望能建造一型“高性能的小型舰”来作为 5500 吨轻巡的补充。当时舰政本部的平贺让造船大佐便提出了“具备与 5500 吨型轻巡想相同火力的 3000 吨轻巡”的设想，在一片质疑声中，平贺让凭借自己的顽固执着争取到了一艘长良型的预算来进行这一新型轻巡的试作，这便是“夕张”型轻巡的由来。

为了实现在低吨位的舰体上具备 5500 吨型轻巡的火力，平贺让一方面采用了装甲与舰体结合的设计减少装甲的重量，另一方面将主炮、鱼雷等主战武备沿中轴线布置，可以任意一侧发挥最大的火力，其中主炮更是采用了新颖的单装 14cm 炮与双联装 14cm 炮（游戏尚未实装）相结合的形式。最终，“夕张”在严苛的吨位限制下基本实现了设计初衷。舰政本部将“夕张”的设计进行放大，便成为了后来“古鹰”型和“妙高”型设计的底图，平贺让也由此奠定了在舰政本部的地位。

然而受到华盛顿条约的限制，IJN 轻巡建造计划受到严重限制，此后建造的新型轻巡如“最上”型、“利根”型都是基于战时改为重巡来设计的。“夕张”最终也就只建成一艘，未能实现量产，同时“小船搭大炮”的设计注定了“夕张”在稳定性、适航性差的弱点，不仅航速相对较低，续航力也短，难以担当水雷战队旗舰的职责。也基于以上原因，“夕张”更多的作为武器试验平台而非一线轻巡来使用。



1、史实梗说：“那珂”多次大破进行修理的同时进行了现代化改装，优先装备了不少新装备，所以很像是舰队的偶像（这个逻辑比较牵强）；

2、AKB48 说：“那珂”的编号便是 48，历史上“那珂”也两次运输过第 48 师团的兵员，48-AKB48- 爱抖露，真是简单易懂的推理 XD；

3、谐音说：那珂→なか→中→中心，考虑到游戏初期图鉴的数量，那珂也恰好是图鉴的最中间编号，这样似乎也挺顺理成章的 XD。

“那珂”MVP 台词更是赤果果的捏他自 AKB48 偶像前田敦子——“就算游戏很无聊，也不要讨厌那珂哟”。

“那珂”原本说来是一个非常活泼可爱的角色，负责调节镇守府的氛围。然而无论是掉落还是建造，“那珂”酱的无处不在，实在是让不少提督消受不起。再加上“那珂”那略欠的笑容，很容易让非洲提督产生被嘲讽的感受，于是拆掉“那珂”获得的资源燃 2 弹 4 钢 11，也便成了“那珂”的代名词。因此，“那珂”作为偶像是非常不人气的，在另外一些方面却因为这种不人气成就了“那珂”的另一种人气，这点非常类似于阿卡林。

2013 年 10 月 4 日 nico 上出现的原创角色曲『恋爱的 2-4-11』便是这种人气的体现，坦白的歌词，应和着游戏中的场景，在广大提督那里引发强烈的共鸣，形成了相当的轰动效果。



历史与游戏

舰名取自北海道岛的夕张川，“夕张”之名源自当地土著阿伊努族对此地的称呼。近代夕张川上游地区发现煤炭资源后，逐渐形成一个煤炭城市“夕张市”，兴盛一时，为当时海军提供了大量优质煤炭，IJN 还专门在此设立夕张神社。二战后，随着煤矿逐步关闭，“夕张”市经济重心由煤炭工业转向旅游观光业和农业，其中最为著名的特产便是价格不菲的夕张蜜瓜。因此舰娘“夕张”在广大提督那里也有“蜜瓜”的爱称。

太平洋战争爆发后，由于航速低，“夕张”与老旧的“睦月”型驱逐舰一同编组，担当二线的运输、护航等任务。1944 年在执行帕劳群岛的运输任务过程中，“夕张”被美军潜艇伏击，机关部命中一枚鱼雷造成致命伤，最终沉没。

游戏中，“夕张”是稀有度较高的轻巡，不过可以通过普通建造最低配方建造获得，实际入手难度并不高。夕张的数值尤其是 hp 和防御基本只比驱逐舰好点，与 5500 吨型轻巡差距较大，然而“夕张”最大的优势却是改造后拥有 4 个装备格，比其他轻巡多 1 个，直到 2014 年夏季活动“大淀”的实装。4 个装备格，可以更好的配置武备，尤其是在反潜作战中，能够同时搭载 4 个反潜兵器的“夕张”拥有着压倒性的最强反潜能力，堪称“反潜四天王”背后的神秘第五人。同时随着 5-4 海图的实装，能够同时搭载 4 个运输罐的“夕张”更是可以在远征之外，出征 5-4 等特殊海图，成为战场的独特风景。可以说，4 个装备格带给“夕张”更大的战术选择空间。

舰娘

“夕张”的性格整体而言，比较开朗活泼，稍稍有些不服输的强气，尤其是非常在意自己的速度不如其他轻巡。大概是由于担当兵器试验舰的缘故，“夕张”在游戏中便是一个技术宅形象，喜欢自己捣鼓一些小玩意，也非常热心于搞各种试验，甚至对提督本身也是趣味津津地收集资料。除了喜欢看深夜动画外，“夕张”也还是个标准的吃货，尤其特别中意养麦面。

由于舰体本身就非常娇小，因而作为舰娘的“夕张”自然也是身材非常苗条，与其身上厚厚的兵装形成鲜明的对比。“夕张”苗条的身材自然也逃不开相对娇小的胸部，虽然不是如“龙骧”那么悲剧，但是“夕张”在轻巡里的确算得上贫乳角色，因此在诸多同人作品里，“夕张”与“龙骧”就非常具有共同语言，常常以贫乳同盟的姿态出现。

由于蜜瓜是夕张市的特产，加上“夕张”人设上的青黄配色，因此“夕张”也就被广大提督称之为“蜜瓜酱”。

来吧，来做各种试验吧

阿贺野型

light cruiser in kan collection

IJN 在 20 世纪 20 年代初陆续完成 5500 吨轻巡的量产计划后，便将舰船建造重心放在了重巡之上，以轻巡名义建造的“最上”型四舰和“利根”型二舰，实际上从建造到服役都从没作为轻巡来使用。因而在 1941 年太平洋战争爆发时，IJN 不得不面临一个尴尬的境地：轻巡洋舰部队普遍舰龄较高，处于青黄不接的状态。

实际上在 1936 年，IJN 便将建造新型轻巡洋舰的计划提上议程，计划于 1940 年 -1945 年完成 12 艘 6000 吨级轻巡洋舰的建造。这一计划几经修正，最后确定的丸四建造计划是新建 6 艘轻巡洋舰，其中 4 艘作为水雷战队旗舰，另外 2 艘作为潜水战队旗舰。这两种截然不同的作战任务需求，导致了两种独立的舰型设计，其成果便是：4 艘担当水雷战队旗舰的轻巡为“阿贺野”型轻巡，2 艘担当潜水战队旗舰的旗舰便是“大淀”型轻巡。

“阿贺野”型轻巡标准吨位就达 6600 吨，公试时为 7700 吨，满载更是达到近 8400 吨，已经是早期的“天龙”型、“夕张”型的两倍，甚至高于早期的重巡，无论是尺寸、吨位还是武备配置，“阿贺野”都明显更接近于重巡，可以视为 IJN 重巡、轻巡逐渐合流的产物。无论从适航性、对舰火力、稳定性，“阿贺野”型的性能都不亚于英美的新锐轻巡。然则，海战形态的革命，使得姗姗来迟的“阿贺野”型成为了无用武之地的落魄武士。





阿贺野

CV 山田悠希

最新锐轻巡阿贺野，要出击哟～

历史与游戏

舰名取自发源自福岛县、群马县流经新潟县注入日本海的阿贺野川。

1940 年 6 月开工，1942 年 10 月完工，此时中途岛海战已经结束，瓜岛拉锯战开幕。完工后，编入第 2 舰队第 10 水雷战队，南下支援所罗门群岛前线。1943 年 11 月，“阿贺野”遭遇美军潜艇伏击后无法航行，由姐妹舰“能代”拖曳回特鲁克基地，途中由于糟糕的天气拖曳索断裂，由“由良”继续拖曳。在特鲁克基地紧急修理后，“阿贺野”踏上回国大修的归途，结果再次被美军潜艇伏击，这次就没有那么幸运了。“阿贺野”沉没时，“阿贺野”型的最后一舰“酒匂”还尚未下水。因此，历史上并没有让四姐妹同台登场的机会。

在游戏中，“阿贺野”是在 2013 年秋季活动时实装的，直到现在也无法通过普通建造来获得，而是通过大型船建造或刷后期的海图才能获得，稀有度较高。“阿贺野”四姐妹与其他轻巡（除了“大淀”）最大的区别在于未改造前便拥有 3 个装备格，但是改造后仍然只是 3 个装备格，并没有实现质的突破。整体的数值略高于 5500 吨级轻巡们，但是却弱于那些轻巡的二改，因而导致了“阿贺野”型轻巡在游戏中处于花瓶的位置，略显尴尬。不过值得留意的是，“阿贺野”型自带的 15.2cm 主炮和 8cm 防空炮都是特有的装备，且无法开发，还是值得积攒的。

舰娘

从外观上讲，“阿贺野”比起之前的轻巡前辈们，显得更为成熟，拥有相对丰腴的身材，足以让某些舰娘羡慕嫉妒恨。不过“阿贺野”自身却有着与成熟的身材形成反差萌的天然软

萌性格，实在是让人觉得曼妙。会午睡睡过头，又会不小心忘了与能代的茶会约定，“阿贺野”虽然会说：“能代真是离不开我哟”，实际上则是天然呆的“阿贺野”完全离不开干练的妹妹“能代”，真是让人困恼的姐姐。当然，作为妹妹的“能代”倒是一直陶醉于这种关系之中。这两人的关系在诸多轻巡舰娘里也算是较为的突出的姐妹控。





能代 CV 山田悠希

阿贺野姐 真的没问题吗？

历史与游戏

舰名取自流经秋田县的米代川的下游的别称——能代川，而能代川是阿贺野川的支流，这也算是“能代”与“阿贺野”一种因缘吧。

与其他姐妹都是在佐世保海军工厂建造所不同，“能代”是在横须贺海军工厂建造的。建成后，“能代”便接替了战沉的“神通”担当了最精锐的水雷战部队“华之二水战”的旗舰，可见当时 IJN 对于此舰的重视和期待。“能代”率领二水战先后参加了马里亚纳海战与莱特湾海战，其中在萨摩岛海战中，“能代”率领二水战在炮击美军护航航母的战斗中大为活跃，但是在次日便被美军舰载机击沉，结束了短暂的战火生涯。“能代”沉没时，末子的“酒匂”尚未服役，可见“阿贺野”型的悲惨命运。

游戏中，“能代”与“阿贺野”同期在 2013 年秋季活动中实装，作为 E2 海域的通关奖励。直到现在，“能代”的入手途径比“阿贺野”更少，只能通过大型舰建造（最低配方可以出）。数值基本与“阿贺野”相同，花瓶型轻巡。

舰娘

各个舰型都不会缺少姐控的存在，就轻巡而言，最应该冠上“姐控”之名的大概就是“能代”吧。历史上的“阿贺野”虽然作为首舰却并未担当一线主力，而“能代”则担当了“华之二水战”的旗舰，其地位高下一目了然。因而在游戏中“阿贺野”是个天然软妹的废材姐姐，“能代”则是精悍干练的妹妹，自然不得不承担起照顾姐姐的重任——历史上也是“能代”曾经拖曳无法航行的“阿贺野”。

不过比起很多近乎病娇的姐控而言，能代倒是一个相对比较冷静的姐控，对于提督的态度也是非常友善，在照顾姐姐的同时也不忘照顾提督。家事万般的能代，也是厨艺的好手，比起某位同样是姐控的暗黑料理达人实在是好多了（笑）。



矢矧 CV 山田悠希

提督，一起奋战到最后吧

历史与游戏

舰名取自发源自岐阜县流经爱知县的矢矧川（现称为矢作川），川名原意为制作弓箭，其流域在古时以制作弓箭的职人聚居而著称，因此舰内供奉的也是矢作神社。

在马里亚纳海战，“矢矧”作为第 10 战队的旗舰率领 15 艘驱逐舰参战，救助了战沉的“大凤”和“翔鹤”的幸存船员，同时担当了“瑞鹤”的防空护卫。在莱特湾海战中，“矢矧”继续率领第 10 战队参战，一度受创又自行修复继续作战，并取得了击沉一艘驱逐舰的确切战果——这也是“阿贺野”四姐妹唯一一个确切的击沉战果。之后，“矢矧”接替战沉的姐姐“能代”继任“二水战”最后的旗舰，于 1945 年 5 月率领“二水战”护卫“大和”执行天一号自杀性作战，在美军数百架舰载机猛烈的攻击中中雷数枚，最终无奈地沉没。

游戏中，“矢矧”也是在 2013 年秋季活动时实装的，不过实装的时机非常微妙。在活动结束前一周，运营临时在 E5 海图 boss 点追加了“矢矧”的掉落，引起了之前已经完成 E5 攻略的提督们的不满，形成了相当的骚动，不少提督为了入手“矢矧”，不得不硬着头皮一次次重新攻略 E5，其中相当数量的非洲提督没能入手“矢矧”。从稀有度上讲，“矢矧”是初始便是彩云底的唯一轻巡，一改后的稀有度更是与“大和”、“武藏”相当，与其数值和能力形成较大的反差，成为了最典型的花瓶轻巡。然而，“矢矧”凛然的人设和语音，毫无疑问又让人心里痒痒，恨不能早点入手。

舰娘

在四姐妹中，“矢矧”毫无疑问就相对而言比较“高贵冷艳”，凛然的表情，修长的马尾，傲然的姿态和肃穆的口吻，都给人一种孤高的岭上之花的感觉。实则仔细推敲“矢矧”的台词，才能发现“矢矧”严肃的外表背后也隐藏了一颗乙女心。

因为最终战是与“大和”并肩作战，“矢矧”和“大和”的关系无论在游戏中还是同人作品中都是非常要好的，以至于会有其他舰娘觉得：“矢矧更像是大和的妹妹”。



历史与游戏

舰名取自发源自富士山、流经静冈县和神奈川县注入相模湾的酒匂川。

1942 年 11 月“酒匂”开始建造，1944 年 4 月下水，同年 11 月完工入役，隶属于联合舰队直属舰队，后编入第 11 水雷战队并担当旗舰，在濑户内海负责水雷战舰艇的训练。“酒匂”入役时，“阿贺野”和“能代”都已经沉没，“矢矧”也开始担当二水战旗舰的重任，只有她自身呆在相对安稳很多的本土，就连 IJN 最后疯狂的天一号自杀性作战，“酒匂”也未能参战，因此“酒匂”近乎没有任何实战经历，作为 IJN 最后的水雷战队旗舰就熬到了战争结束，也算是种幸运。

战后，基本无伤的“酒匂”作为运输舰，负责将海外的日军士兵运输回国。之后，与战舰“长门”一起被美军接收，作为核试验试验的对象沉没于比基尼群岛附近海域。

游戏中，“酒匂”作为 2014 年春季活动 E5 通过奖励而实装，比起之前两次活动连续以“大和”、“武藏”作为最终奖励，2014 年春季活动大奖显然显得穷酸得多。“酒匂”短发的形象也相当不讨人喜欢，在四姐妹中还真被孤立的低人气角色，让人不由得感到怜悯。“酒匂”的数值基本与姐姐们相同，只是运则是高出一截，相对而言在四姐妹中具有更好的作战价值。

舰娘

历史上“酒匂”姗姗来迟，未能与姐姐们会面，就陆续听闻姐姐们的噩耗，可以说是相当凄惨的角色。同时“酒匂”迟迟未能参加实战，更有种被人遗忘的落寞感。因此游戏中，“酒匂”是一个非常害怕孤单的角色，对于提督也是非常黏人，一方面经常缠着提督问这问那，一方面又习惯向提督发小孩子脾气，在轻巡里大概也属于最最“提督 love”的舰娘。只不过，短发贫乳的形象实在是不怎么讨人喜欢，因而在四姐妹当中也算是人气较低的角色。

大淀型

light cruiser in kan collection

在太平洋战争爆发前，IJN 已经意识到轻巡面临严重的青黄不接问题，于是最终在丸四计划中建造 6 艘新锐轻巡洋舰，其中 2 艘将作为潜水战队的旗舰。由于水雷战队旗舰和潜水战队旗舰的不同需求，因而新型轻巡也由此分为两个独立型号，其中潜水战队旗舰型的轻巡洋舰，就是后来的“大淀”型轻巡洋舰。

由于潜水战队旗舰的任务是在远离本土和主力舰队的海域担当潜水战队的侦查、指挥、通讯的角色，必须拥有强大的远程侦查能力和通讯指挥能力，因此对于航空、通讯、指挥等装备的需求非常高。基于这一指导思想，“大淀”型轻巡舍弃了鱼雷装备，将多余的吨位用于强化航空设施，后甲板设计为航空甲板并设有大型机库，最多可以搭载 6 架水上飞机。而在火力方面，“大淀”在取消雷装的同时，强化了炮击和防空能力，最终标准吨位高达 8000 万吨（满载则 11000 吨），已经接近“最上”型重巡，成为了海军史上独一无二的航空轻（？）巡。



历史与游戏

舰名取自发源自都城盆地流经宫崎县南部注入日向滩的大淀川。由于地理位置的缘故，“大淀”舰上供奉的神社便是日向神社（宫崎县原为日向国）。

“大淀”建成时，中途岛海战已经结束，海战形态已经发生了重大变化，之前 IJN 所设想的九段渐邀决战计划完全破产，“大淀”作为其中潜水作战的重要一环也就不再存在。由于战局变化，“大淀”的 2 号舰“仁淀”也被取消建造，成为孤舰的“大淀”更加难以找到自己的位置，只好充当运输、护航等二线任务。将新锐轻巡派去运输护航显然有些不合适，而随着战局变化，IJN 也迫切希望把绝对主力的“武藏”从联合舰队旗舰的重担解放出来派上前线，最终决定将利用“大淀”强大的通讯指挥能力，将其改造专用的联合舰队旗舰。1944 年，“大淀”的改装完成，后甲板硕大的机库被改成了联合舰队司令部场所，联合舰队司令部通过“大淀”强大的通讯能力，在本土远程指挥联合舰队参加马里亚纳海战。马里亚纳海战结束后，联合舰队司令部更是干脆直接搬到了陆上，“大淀”由此解除了联合舰队旗舰的职务，成为了联合舰队最后的一代旗舰。

解除联合舰队旗舰职责后，“大淀”也重新披挂上阵，先后参加了莱特湾海战、礼号作战、北号作战，在岌岌可危的局势下，“大淀”却屡次与危险擦肩而过，最终回到吴港担当练习舰，在战争结束前夕的吴港大轰炸中，“大淀”这次再也无法幸免，大破坐底，最终在战后被打捞上来解体。

游戏中，“大淀”是作为 2014 年夏季活动的 E2 通关奖励而实装的，基础数值略高于其他轻巡，只有雷装因为历史上的缘故，比起其他轻巡要低的多，从而影响了“大淀”在游戏中火力的输出。最重要的是，“大淀”改造后获得与“夕张”一样的 4 个装备格，同时其中两个格子可以装备水上飞机，由此“大淀”一举跃升为最为实用的轻巡。

“大淀”改造后自带的“舰队司令部设施”，在夏季活动的 MI 作战中可以触发护卫脱离的功能，使得己方舰队已经大破的舰娘可以由一艘驱逐舰护卫脱离，而联合舰队便可以继续放心大胆地进击。

舰娘

“大淀”原本为游戏中镇守府里任务界面的 npc，无论是台词还是人设，都透着一股子眼镜娘特有的干练，用她当秘书舰那自然是最合适不过了，镇守府的事项她都能安排得井井有条，实在是让人安心。

通过“大淀”的台词，意外地发现“大淀”对于“利根”、“筑摩”姐妹关系的羡慕，大概是出自自己是孤舰的自怜吧。同时，“大淀”跟“足柄”的相性意外的相合，历史上她们是礼号作战时的战友。不过，在更多的同人作品，“大淀”更多的是与之前一直宅在镇守府的修理舰“明石”组成 CP，也算是近来有些人气的 CP 组合。

尾声

『舰队收藏』运行至今，IJN 的轻巡洋舰基本全部实装完毕，如果还有其他巡洋舰可以加入的话，恐怕也就香取型练习巡洋舰之类的。一战前的诸多老旧巡洋舰大概不会有实装的可能。如果继续局限于 IJN 的舰船，未来实装的新船更多的会是航母、轻航母及驱逐舰。▲





大兵小将

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：Domotolain　　出品：U235 核燃动力
出自：『东方恋路』
提供：香香





—上下不明的娜兹玲和寅丸星式主与仆

■文 / 冰夜华 ■责编 / 如月千华 ■美编 /ASKI



前言 Foreword

主仆，是这个世界中表现等级中最具有清晰界线的关系。从最初的封建奴役，到现代文明社会的公司，主仆在随着时代文明前进的道路上不断变化着形式存在着，无论有多不想去承认，但这样的关系至今仍存在于世界的每一个角落。

对于外界的现代文明而言，奴役式主仆已几乎不复存在，取而代之的是公司会社之间的薪酬式雇佣。功利社会，出钱者为主，出力者为仆。无论多大的机构，只有幕后那个以金钱支撑着这个机构运转的人可以称之为“主人”，为了各自目的而为这个机构的运转提供贡献的人们便是“仆从”。雇佣关系是现代主仆关系的进化，是外界人际关系中最普遍的关系之一，只是，这种关系仅是单纯的各取所需，不会再有更多的附加因素，因此带着金钱般的冰冷和现实。即使如此，雇佣关系也是现代文明体系下，人类相互依存的最主要关系之一，这是外界人无法摆脱的现实。除此之外的主仆关系，恐怕早就被外界人封印在幻想之中了。

但在幻想乡之中，传统主仆关系依旧存在，而且更加的轻松美好。比如居住在红魔馆之中的女仆长十六夜咲夜和她的主人蕾米莉亚·斯卡雷特，在大多数爱好者的理解之中，十六夜咲夜与蕾米莉亚之间的关系是最能体现“主与仆”的，咲夜不追求名誉和权利，一个人做着红魔馆中所有的工作，无微不至地侍奉着自己的主人，这是一个典型的女仆的形象。如果一个仆从对于所做的工作并没有索取具体回报的话，那么她所有的目的便只有一个，就是只为了一心一意侍奉其主所带来的满足感。又如以式神的方式存在的主仆，管理着幻想乡结界的八云一家，有着更为显著的主仆关系。除此之外，幻想乡之中还有信徒和神祇的近似主仆关系存在，例如守矢神社的乾坤双神与东风谷早苗，作为风祝的早苗放弃了外界的生活，追随着自己所信仰的二位神来到了这个陌生的世界，这份侍奉的心意，也无需再用更多的语言去描述。

但幻想乡中还有一种让人难以捉摸的主仆关系正在娜兹玲和寅丸星的身上演绎着。她们有着一般主仆所有的关系，却又存在着一般主仆所不具备的关系。之所以会显得如此复杂，源自于她们特殊的存在，这些其他人所不具备的设定，为我们诠释着这种特殊的关系。这是只有在娜兹玲和寅丸星的身上，才能够看到的奇妙现象。

大兵

Big cat in uniform



对于命莲寺来说，真正的支柱不是圣白莲，而是寅丸星，但她的出身却并不似现在这般的光彩照人。根据『东方星莲船』的记载，很久以前的圣白莲信仰着毗沙门天，作为信徒自然希望自己的神祇可以降临寺庙，便在寺庙中进行了召唤。虽然成功的请来了毗沙门天，但作为一尊大神，毗沙门天不会经常呆在寺庙之中，却也因此使得居住在寺庙周围的古老妖怪们误以为会被毗沙门天退治而惧怕寺庙，白莲为了解决妖怪恐惧的问题以及分担毗沙门天无法时刻呆在寺庙的问题，向毗沙门天提出了代理人的方案。也就是在此时，作为山上妖兽中最有威信的寅丸星被推荐到了毗沙门天的门下。没有那个神明会不希望自己的信仰得到增加的，毗沙门天也不例外。因此同意了寅丸星作为自己的弟子，在寺庙中为自己收集信仰。从此时开始，寅丸星放下了被人所厌恶的妖怪的身份，走上莲台成为了受人敬仰的神。

虽然是代理人的身份，工作充其量也不过是模仿着毗沙门天的样子站在寺庙的正中间，就像是寺庙中的塑像那样枯燥，但星却非常优秀的做着这项工作，没有出任何的差错。本来在身为妖怪的时候便是寺庙山中最有威信的虎妖，如今作为毗沙门天的替身自然能很好的聚集起信仰，使得这满是妖怪的寺庙也能够聚集起人气，成为了一道奇观。而寅丸星的优秀也是有口皆碑的，在『东方求闻口授』的对话之中，圣白莲称呼星收集信仰的强大是“与神奈子是同类”的级别，作为曾经也信仰过毗沙门天的丰聪耳神子来说，面对寅丸星也许会有种说不出的滋味，八坂神奈子也对此表示赞同并认为星是一个类似于商业对手的存在。毕竟在幻想乡这个狭小的地方，可是聚集了不少的宗教流派以及其他的神明的，获得更多信仰是每一位神都热衷的事情，势必就会出现竞争对手一样的存在。寅丸星虽然不是真正的神，却因为工作的优秀而得到真正神明的赞许，但寅丸星实在是太过于优秀，以至于当圣白莲被封印之后也毫不慌张地处理着毗沙门天的事务，虽然寺庙的主人是圣白莲，推荐寅丸星给毗沙门天的也是圣白莲，但圣白莲是毗沙门天的信徒，而星则是毗沙门天的座下弟子兼化身，因此严格





来说，星所效忠的是毗沙门天而非圣白莲，而圣白莲和毗沙门天给予她的任务也是在寺庙中收集信仰，所以在白莲被封印之后她只是恪尽职守，并没有表现出过多的慌乱，尽职尽责的为毗沙门天收集信仰。可是寅丸星作为寺庙的支柱，她终究只是真神的替身，而管理着寺庙的里里外外的,却是圣白莲。没有圣白莲的寺庙，很快就变得荒废，没有人愿意再来这里提供信仰，星的工作也就会变得毫无意义了。或许，在很长一段时间里，寺庙之中只剩下她一个人。在『东方星莲船』的异变结束之后从村纱水蜜的话中得知似乎她也因为白莲的缘故而被封印到了地下，所以在当那些被封印到地下的妖怪们出现在她的面前时，她再也不愿意逃避和躲藏。她明白自己也曾经是妖怪，是白莲让自己走上了神坛，有了这个体面光鲜的身份，对于星而言，白莲既是自己的伯乐，亦是让自己脱离妖怪的身份避免遭到退治的救命恩人，所以她将解救白莲的办法告诉给了村纱等人，自己也随着她们一起前往魔界去拯救自己的恩人。然而在此时却出现了意外的小插曲，一向优秀谨慎的星罕见的犯了一个错误，她把毗沙门天的宝塔给弄丢了。

无论是在外界还是幻想乡内，无论是是以哪种形象和身份出现在世人的面前，最能代表毗沙门天身份象征的物品，便是其手中的宝塔。即便是在中原神话后期宝塔被改为宝伞，却也是遵循塔状造型，亦或是伞端有塔形装饰，作为中原神话中的化身李靖，更是因手托宝塔而被直呼托塔天王。可见，宝塔可以说是毗沙门天不离身的宝物，同样的，作为毗沙门天化身的寅丸星自然也手持着宝塔。虽然这件宝物是否为毗沙门天手中真品还不得而知，但这宝塔确切地具备着神力。根据『东方求闻口授』的记载，此物所放出的光芒可以形成宝石，而其能量来源也正是宝石，无论是哪种方式都是聚集财富的体现，正因为此位列七福神之一而深受人们的喜爱。虽然星只是毗沙门天众多代理人中的一个，但因为有了这样的一种能力，使得她所供奉的寺庙聚集了许多的信仰。然而这个宝塔不仅仅可以聚财，也可夺人性命。宝塔放出的光芒可以烧毁一切物体，作为武器来使用时非常的可怕，某种意义上也在暗示着财富过多时便会引火烧身，这一点在她的符卡中便得到完美的体现。在『东方星莲船』之中，符卡“宝塔「レイディアントトレジャー」”向四面八方所散发出来的激光射线攻击，让前来解决异变的人类吃尽了苦头，刚打了照面就被她手中的宝塔那密不透风且转动着的光芒刺激着双目，就像『东方星莲船』的文献中所记载的那样，“くるんくるんレーザー怖い”，旋转的激光如同四射的光芒般令人窒息，进一步的“宝塔「レイディアントトレジャーガン」”则更是过分，正如其名的好似众多激光枪齐射，令人目不暇接，若是没有良好的反射神经必然会被这宝光照射到而完全烧毁，或许会成为宝石也说不定。寅丸星灵活地使用着宝塔的力量，她的弹幕几乎都是巨大而耀眼的激光，而且是充满了正直圣洁的神之光，就像“光符「浄化の魔」”所表现那样，金光泻地，给大地带来财富的同时也烧尽一切丑恶，仿佛可以净化世间一切，就像是真正的毗沙门天君临一样，光耀四方。正直的人使用正直的力量，所带来的必然是正义，寅丸星以毗沙门天的身份散发出来的六道光芒，就像“光符「正義の威光」”所表现的那样，寅丸星用这个弹幕向人类宣示了自己的正义，任何阻挡在她面前的人，都会被围困在这光芒建立起的牢笼之中。

不过除了宝塔之外，寅丸星手中的长矛倒却像是装饰品一般的存在，并不会被用于战斗，稗田阿求在『东方求闻口授』中说道这是为了保持威严的装饰和代替法杖，这其实也是为了模仿毗沙门天，因为毗沙门天手中常持有一长柄，或为棍棒，或为枪戟，形态多样，因此寅丸星手中所持的长矛，倒也可以说是饰品，在与解决异变的人类的战斗中也没有使用这柄武器。不过有着宝塔这般强悍之物，也确实不再需要别的武器了。只不过如今有了宝塔的神力，



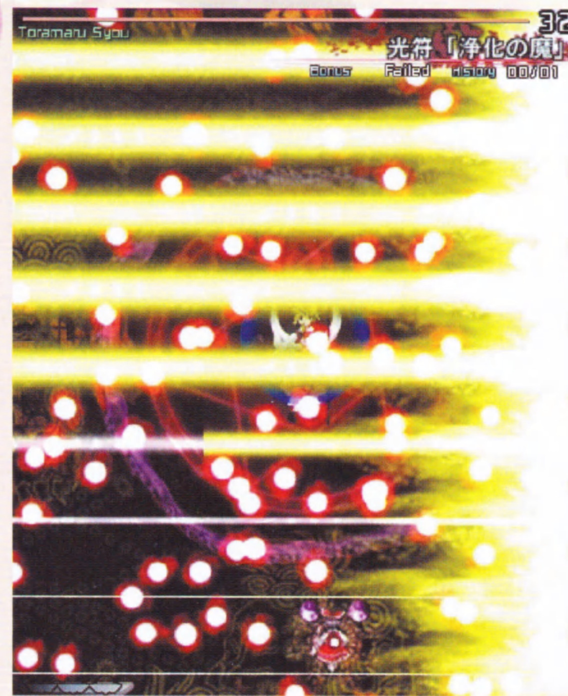
▲毗沙门天

以及作为毗沙门天的化身，若在使用过去的方式来战斗便显得有失身份，也会令这耀眼的光芒变得黯淡。这也正是寅丸星一直以来隐瞒自己妖怪身份的原因，压抑着最真实的自己，以为毗沙门天奉献为目标，也就不奇怪射命丸文和姬海棠极对于她的评价更多的认为她是“冒充神”的存在。或许对于幻想乡中的妖怪来说，隐藏着最真实的自己而活着，便是悲哀。但对于寅丸星来说，这却是最好的。她是一员忠于毗沙门天的下属，她不求回报的全心全意向毗沙门天付出，在她的眼里，毗沙门天才是自己真正的主人，对于圣白莲的感情更像是重要的人、恩人、知音、挚友，但绝不是表面上那样的上下级关系，她甚至会让解决异变的人类“不要太欺负圣”，这样的话绝对不会出自仆从之口。没有过去的圣白莲就没有今天的寅丸星，没有今天的寅丸星也就不会有未来的圣白莲，因而星与白莲之间的关系界线如此之模糊实属少见，但绝非主仆一般的上下关系。

然而这份模糊并非只在星与白莲之间，有另一个角色的存在，让寅丸星的身份显得更加暧昧，这便是寅丸星的下属，娜兹玲。原本应该是再明确不过的主仆关系，却因为娜兹玲的身份而变得模糊，也使得这“主”与“仆”的界定充满了不确定。



▲宝塔「レイディアントトレジャー」



▲光符「浄化の魔」



▲宝塔「レイディアントトレジャーガン」



▲光符「正義の威光」

小將

Little rat under epaulets

虽然从身份上来说，娜兹玲是寅丸星的使魔，使魔便是为主人所使役的存在，这样的关系有点类似于八云紫的式神八云蓝，也更接近于早期奴役制主仆关系，虽然已经是建立在部分平等之下的关系，但仆人听从主人的命令而行动也是这一类型的典范。但比起八云蓝之于八云紫，娜兹玲与寅丸星的关系则因为娜兹玲自身的身份而并非表面所呈现的那样。

在寅丸星开始以毗沙门天的化身工作之后，根据『东方星莲船』的文献记载，毗沙门天并不是完全的信任寅丸星。这也并不奇怪，突然间就被圣白莲推荐了一只来路不明的妖怪作为自己的化身，无论是哪路大神都会稍作犹豫，既要考虑到这个代理人是否胜任这份工作，又担心是否会做出为自己蒙羞之事，于是毗沙门天就派了自己的一个下属前来协助和监视寅丸星，这就是娜兹玲。从这一刻开始就说明，比起寅丸星这个半路出家的弟子，娜兹玲可是跟随了毗沙门天已久的下属，论资格论等级，甚至论年纪都有可能比寅丸星要高出许多。而娜兹玲的身份恐怕也不仅仅是毗沙门天的一位下属，极有可能就是毗沙门天身边的那只银鼠。在众多外界人所信仰的传统形象之中，毗沙门天手中除了宝塔之外，更托着一只银色的老鼠，在中原神话中，被称为多闻天王的毗沙门天左手所托之鼠可口吐宝物，乃是赐福赐财的象征。娜兹玲的特技也恰恰是寻宝，根据『东方求闻口授』的记载，她可以利用自己的能力找寻财物，射命丸文和姬海棠极更是因为娜兹玲不仅仅是找到了掉在地上的硬币，还连金块都挖了出来，姬海棠极甚至都有放弃做新闻而是将她驯养起来为自己赚钱的念头。虽然并无确切证据，但诸多的迹象表明娜兹玲极有可能就是毗沙门天身边最为得力的助手银鼠，若真是如此，那么娜兹玲的资历可就不是区区弟子寅丸星可比的了。

事实上，娜兹玲也并不是寅丸星可以完全使役的。在『东方星莲船』的故事之中，娜兹玲也是直呼前来解决异变的博丽灵梦为傻瓜，在面对雾雨魔理沙和东风谷早苗时也尽是采取高傲的态度，完全不把他们放在眼里。这是因为她是毗沙门天的部下，有着如此强有力的靠山，娜兹玲的性格比起她娇小的身材而言要显得骄傲自大。而在与解决异变的人们的对话时，虽然她称呼寅丸星为“主人”“大人”，但语气中可是一点都感觉不到足够的敬意。而在平时

的生活中，她与星之间也缺乏“主仆”的感觉。寅丸星因为工作的原因居住在命莲寺之中，但娜兹玲平时却不常在寺庙出现，根据『东方求闻口授』的记载，无缘塚附近临时建起的一间小屋才是她的藏身之所，除非寅丸星有事找她的时候，其他时间对于命莲寺是不大愿意接近的。这其实有可能是她身份地位在作祟，或许，作为毗沙门天座下的高等妖怪，命莲寺所聚集的妖怪对她来说更像是一群乌合之众。而寅丸星找她办事，与其说是主人对下属的吩咐，倒不如说是委托。因为娜兹玲的真实身份是来监视和帮助寅丸星的，寅丸星的一举一动她都有责任向毗沙门天汇报，因此帮助寅丸星属于是毗沙门天赋予她的责任范围之内，而非来自寅丸星的命令。而寅丸星也不会把自己的失误告诉给娜兹玲以外的人，比如丢失宝塔这种重要的事情，也只能请求娜兹玲帮忙找回来。

对于娜兹玲来说，寻找丢失的宝塔不是件难事，只要是宝物就会被她找到，且先不说她的能力，她是鼠妖，而老鼠这种生物给人的印象就是总能找到东西。对于人类来说，老鼠是令人深恶痛绝的动物，因为往往藏得很深很严密的东西，尤其是食物，都会被老鼠给翻出来吃掉，这一点在『东方星莲船』的文献中有所记载，娜兹玲作为鼠妖可以驱使老鼠们来为她工作，在符卡“搜符「レアメタルディテクター」”之中，娜兹玲向四周射出数到激光之后，会变成许多细小的弹幕向玩家袭来，就像是大量的老鼠突然跑出来一样。可不要小看老鼠，zun 也在她主题曲的说明中写到“小学时也被咬过，血流不止，还因此休息了没去上学”，这样的记载应该能让大家想起老鼠虽然看上去不起眼但也是会咬人的，是非常危险的动物，如此大量的“老鼠弹幕”袭来，可不要因为掉以轻心就被“咬”中了。不过虽然老鼠会帮助娜兹玲寻找物品，但它们终究是老鼠，本性难移，如果找到的是食物的话，在到她的手上之前就已经会被吃得乱七八糟，这种一片狼藉恐怕是很多人都在自家食物储藏的地方见过的景象。虽然在『东方求闻口授』中也提到她是利用野生老鼠来作为探测器使用，但她还是携带着一些别的物品，最让人印象深刻的就是她手中的两根 L 型金属棒。对于大多数人来说，曾经在许多影视艺术作品中见过这样的东西，双手平行的拿着两根 L 型金属棒四处走动，当金属棒突然分开的时候就会在所站之处找到埋藏在地下的金属物品，这就是非常经典而传统的金属探测术。这一点在娜兹玲的符卡“棒符「ビジーロッド」”中得到了很好的体现，将两根细长的激光射出并四下扫动，就像是拿着探测器在四处寻找物





▲搜符「レアメタルディテクター」



▲棒符「ビジーロッド」


▲ L 型金属棒

品一样，而这种 L 型金属探测术，相信也是许多人儿时曾经模仿过的行为，看上去就很令人怀念。

除了这两根金属棒，她胸前所佩戴的水晶模样的饰品，则是非常有名的灵摆探测器，在占卜等活动中经常被使用的物品。虽然看上去在她的身上只是件项链，但是在符卡“视符「ナズーリンペンデュラム」”中，名字就直接的点明了“娜兹玲灵摆”，有三个巨大的灵摆水晶围绕在娜兹玲的周身不断的转动，与灵摆的工作方式相同。由此可见，稗田阿求在『东方求闻口授』中的“一般的探宝方法会使用探测棒、震动摆探测器等，但她是使用野生老鼠来作为探测器的”这样的话会让人误以为娜兹玲手中

的物品和脖子上悬挂的灵摆只是装饰品，至少在『东方星莲船』的故事之中也是被很好地使用着。只不过，纵然是探宝能力超群的娜兹玲也有找不到胜机的时候，因为她虽然性格傲慢，但却是比较胆小的，遇到可怕的事情便会逃跑，『东方星莲船』中与前来解决异变的人类交手之后，大概是觉得自己落于下风，很快就跑掉，连战斗之后的对话也没有，就像是老鼠遇到猫一样。而她所使役的老鼠们因为身为老鼠的局限，对于太大的物品并不擅长寻找，因为太大了反而看不到，大约这就是所谓的“鼠目寸光”。同时，如果找到的东西被持有者发现，想要拿到更需要花费点精力。在『东方星莲船』的故事之中，虽然最后是找到了寅丸星遗失的宝塔，但是却是被古旧道具店的店长据为己有了，为了拿回宝塔还被店长狠狠敲了一笔。虽然没有明说，这里的道具屋很有可能就是森近霖之助所经营的香霖堂,作为时常被雾雨魔理沙“光顾”的道具店店长，对前来索回宝塔的娜兹玲进行“勒索”也并不奇怪。估计这也就成为了夺回宝塔之后拿人类来试验的契机，被敲诈了没有人的心情还会好起来。不过也许是不能完全发挥出宝塔的威力，这张符卡“宝塔「グレイテストトレジャー」”比起后面寅丸星所放出来的威力可就有点相形见绌了。

即便如此，对于娜兹玲来说，寅丸星虽为其主，但恐怕更多的只是“自己必须协助的人”，而非真正意义上的主人。娜兹玲的身份使得她看上去才更像是主人，但却因为受了毗沙门天的命令来协助寅丸星，而寅丸星现在的身份则是毗沙门天的化身，也就是说，某种意义上，站在娜兹玲面前的寅丸星就等于是毗沙门天。所以娜兹玲对寅丸星也是采用上级的敬称，并视为自己的主人。但娜兹玲的性格是自大的，



▲視符「ナズーリンペンデュラム」


▲灵摆

▲宝塔「グレイテストトレジャー」

而寅丸星虽然模仿毗沙门天极为成功，且有些许威严，但她终究不是真正的毗沙门天，而且为了隐藏自己的真实身份，也不能让感性的自己随意露出来，因而在某些场合下，娜兹玲会比寅丸星显得傲慢。因为从某种意义上来说，同样是为毗沙门天效力，寅丸星是一员忠诚的士兵，娜兹玲才是操纵全局的大将，在协助寅丸星的工作上尽自己的努力去完成。因而在部分二次创作的故事中，娜兹玲都会被描绘成一个说教型角色，对着被描绘成粗枝大叶丢三落四的大猫喋喋不休，看上去就像是上司训斥不成器的下属那样。

有趣的是，寅丸星深受众人爱戴，而娜兹玲得到的更多只是厌恶。可以寻找到宝物的娜兹玲因为性格高傲自大而显得不合群，作为一起解救圣白莲的伙伴，娜兹玲不愿意与其他人一起居住在命莲寺，平时甚至与寅丸星都较少往来，主仆身份名存实亡，毫无意义可言。而且，因为娜兹玲会使役大量的野鼠来寻找宝物，大批的农作物就会遭到这些老鼠的啃食，她的寻宝活动对人类来说则成为了灾难。对此不管不顾的她，恐怕也不会获得什么好名声，本身就是鼠妖，若是让人类看见，也许就会被退治，但又因为她极其狡猾，对危险非常敏感，所以在制裁来临之前就会逃之夭夭。在『东方星莲船』中与前来解决异变的人类相遇在试探虚实之后很快跑开，拿到了拥有强大法力的宝塔之后又果断出手，某种意义上说确实很有将才头脑。打得过就打，打不过就跑，留得青山在，不怕没柴烧，这或许可以说明一下娜兹玲的处世哲学，虽然看上去显得不够光彩，但却是符合兵法之道。寅丸星则不同，放弃了过去的自己，保持着稳重的性格，既温和又不失威严，全心全意的卫毗沙门天收集信仰，最重要的是她作为被供奉的七福神之一是能够确实为信者带来福气的，再加上有毗沙门天这一重身份，会被人类争相敬仰不足为奇。因此，忠心耿耿完成毗沙门天所托责任的寅丸星是一名好士兵，而懂得如何以退为进保全利益的娜兹玲更像是善于行军且深谙兵行诡道的谋将。

但傲慢狡猾如娜兹玲为何会称呼寅丸星为主人，除了有着毗沙门天化身和命令这一层关系之外，很有可能就是被寅丸星的这份近似于毗沙门天的气质所感染，某种程度上，寅丸星是比圣白莲更为清澈的存在，这或许就是娜兹玲一直以来都承认寅丸星为自己主人的原因之一。





結語 Epilogue

娜兹玲和寅丸星，这对冠着主仆名义的二人，却有着完全不像主仆的身世和故事，她们共同的主人只有毗沙门天一个，既是同辈又不是同辈，实在是令人纠结。但这又有何妨呢，幻想乡本就是一个充满了奇妙故事的地方，在这片神奇的土地上发生什么都不奇怪，既然可以保存着外界几乎已经消失的主仆关系，那么有这样一对关系模糊的主仆也未尝不可。重要的是，无论旁人抱以何种目光，娜兹玲和寅丸星之间的关系是牢不可摧的，即便是平时很少在一起，现在的她们也会在第一时间想起对方，这就是信任。这份只属于娜兹玲和寅丸星的主仆哲学，可以创造出媲美神明的奇迹。▲


凪のあすから
NAGI NO ASUKARA



来自蔚蓝深海的少女爱花酱

——专访半次元人气coser软子

■责编/如月千华、白石 ■美编/ASKI

CN：软子
所在地：帝都
星座：水瓶座
本命角色：弱音 HAKU
最近在看的动漫：斩！赤红之瞳、暗杀教室、忧郁的物怪庵、漫画家日记、东京食尸鬼、黑执事马戏团篇、海贼王、月刊少女野崎君
半次元个人主页：http://bcy.net/cn104793

Q&A:

半次元：你好！先和大家 say hi~ ❤ 自我介绍一下吧～
民那好 >\\\<……这里帝都大龄 COSER 一枚！夜露死苦！（被暴走族拖出去揍）

半次元：这一次的爱花 COS 简直太赞了，水下实拍超级令人惊艳！！！是如何想到要在水下拍摄这套作品的呢？
看过风平浪静的明天后就超爱爱花和千咲！想拍还原一次！于是就各种搜可以拍水下的工作室 _(: з）∠)_ 然后价格都贵哭 TAT……后来找到了这个工作室的团购！虽然也很贵！但是觉得要出 COS 就出好！于是就拍了……然后工作室自带的妆娘和后期技术都十分的抱歉 _(: з）∠)_COS 妆和后期就全部自己动手丰衣足食了！

半次元：作品大概准备了多长时间？有为水下拍摄而做的特殊准备吗？
准备的话 ~~ 从入 COS 服，到找水下工作室……大概一个多月叭，然后修图修了两个月 QAQ，找各种海底的素材、气泡的素材、各种调光 _(: з）∠)_ 纠结了好久。

半次元：拍摄的外景地是在哪里呢？求出攻略【泥垢 >/////<
水下摄影团购！你值得拥有 _(: з）∠)_，不过后来才发现这家摄影工作室就是在一个五星级饭店租的上午的游泳池，觉得自己去的话也应该可以？有基友去年冬天时候去过帝都通州那边的度假村泳池，因为没有客人所以只交了门票钱就允许拍摄了，不过她拍的是死库水，不知道别的 COS 服会不会不被允许。

半次元：这一次合作的摄影师是哪一位？拍摄过程中有什么有趣的事情可以告诉大家嘛～
摄影桑是石老师，因为这里水性超好（憋气 2 分钟左右、海里可以躺着飘、泳池睁眼大丈夫、拿过深水证），所以被摄影桑当做了临时教练介绍给了其他拍摄的顾客 _(: з）∠)_……还有就是……假睫毛好爱掉……还没拍完上睫毛就飘没了 QAQ……后来后期妆容好费劲嘤嘤嘤 TAT……

半次元：小伙伴们都觉得你在水下的神态动作特别自然～请问有什么特别的技巧可以分享么～【难道是海里人的种族优势？！2333
特别技巧就是：我能憋气两分钟左右……水

凪のあすから

NAGI NO ASUKARA

Q&A:

里睁眼完全无压力……每次下沉都摆 7–8 个动作给摄影桑拍，所以摄影桑拍摄很顺利 >w<，最后三套水下拍了 200 多张，所以选出三套一共 20 多张的正片很容易选到好片子 ~\(≧ w ≦)/~

半次元：爱花在光和纺两个男孩子之间选择了光，如果是你个人会选择哪一个呢？是你喜欢的男孩子类型么 XD？

选择光……毕竟和纺不是一个世界的人 _(: з) ∠)_ 第二题：喜欢说话声音好听身材好长得漂亮的男生！对！我就是颜控大军的主力！（被拖出去揍）然后讲诚信、有责任感、有担当、有共同的爱好、不对女票生气、尊重女票也很重要！嗯……这样喜欢的男孩子类型这里已经被我找到了！对！我就是脱团狗！喵哈哈哈！（被 FFF 团拖出去烧）

半次元：最初是因为什么契机开始出 COS 的？

上大学的时候第一次接触的 COS 是作为兼职平模参加的 RO 西单宣传，出的零转盗贼，



Q&A:

那时候是重度网游痴迷者……只是喜欢这个游戏所以去参加了，服装什么的也是RO公司提供的，没有自己出COS的概念～也没入圈……是12年的时候搜索礼服搜到了我第一个社团"禁椌COS社"的招募贴，就加入了社团，然后开始了COS的生涯www，社团真的教会了我很多的技能点……从撸妆到顺毛到后期启蒙，有好的拍摄地点大家也会互相分享，社长还不嫌弃带我这个"老年人"加入了社团宅舞队，还学会了宅舞www

半次元：父上、母上大人知道你在出COS么，是否支持呢？

知道，属于不管的态度，不过太暴露的不行！出BEAST被他们看到了，父上差点揍我QAQ……

半次元：觉得自己比较擅长出哪类角色？又有哪类角色还没有出过想要去尝试的～

苦比萌的角色 _(:з)∠)_ 好比HAKU啦朝比奈啦……还有大欧派的角色也可以ww，想尝试出男孩子！然后束胸无力 _(:з)∠)_ 还有大圆脸 _(:з)∠)_ 我去哭会儿……

半次元：接下来的COS计划是如何安排的呢～求剧透！

平面的话：舰娘金刚、索尼子暴力熊、迪斯尼的贝儿公主、神不在的星期天的卡蜜拉（小说版）、LL的魔王希、美少女战士的战斗服版水星等等等……

舞台的话：明年要和残兵团一起上台出WOW！这里出T6的德拉尼法师喔 >w<! 到时候欢迎基友们面基！

半次元：平时的兴趣爱好是什么？有什么是你觉得没有就活不下去的吗 QUQ

爱好嘛……除了COS的话：追番、宠物、旅游、美食、阅读、唱K、LO（刚入坑）、吃吃吃、买买买、玩玩玩 _(:з)∠)_

动漫没有活不下去！宠物没有活不下去！没有肉吃活不下去！

半次元：你觉得自己是一个容易勾搭的人么～要怎么样才能让你到碗里来呢 =3=

容易，萌妹子的话！随便勾搭就到碗里了！_(:з)∠)_ 就是比较害羞……还有不知道怎么找话题闲聊……所以一般闷闷的……不过会搜各种段子分享 _(:з)∠)_

半次元：最后一问终极考验！请问——豆腐脑是吃甜的还是吃咸的 =L=

都吃！

（退比吃货被拖走了……）▲

凪のあすから

NAGI NO ASUKARA



关口可奈味与石井百合子（下）

P.A.WORKS的《作画双璧》

Sekiguchi kanami and iwai yuriko

□文/完蛋了的国王 □责编/如月千华 □美编/塔里

魔都又多了一个传说
legend in shanghai

『真实之泪』的一炮而红可能很容易让人产生一种错觉：P.A. WORKS 就凭借该作一举崛起了！就凭着一部小众动画想要在东京地头蛇们一手掌控的动画业界一举崛起什么的想想就觉得不科学，更遑论"『真实之泪』一炮而红"这档子事本身就是个伪命题。『真实之泪』的走红原本只是限定在一个局部小范围中的，这还要剔除掉相当一部分看戏不花钱的主，所以党争的火爆场面并不意味着 PA 因此赚得盆满钵满，恰恰相反从日后 PA 搞出"2000 套 BD-BOX 不预定满就不生产"这种变相要挟消费者的行为就不难看出堀川的底气有多虚。



其实还有一件事很能反映 PA 在『真实之泪』推出后在行业中的地位并未发生本质性的改变，这就是『Angel Beats!』的推出。

为什么笔者先聊『Angel Beats!』而不是 2009 年更早播出的『CANAAN』呢？理由很简单，『Angel Beats!』是一个由多方出资合作搞出来的大企画，而『CANAAN』无非就是『真实之泪』的一次故伎重演，所以要论一家动画公司到底有多少斤两，当然要看其在大企画中的表现。很遗憾，要说到『Angel Beats!』的话那就完全没有关口可奈味和石井百合子两人的戏份了。并不是说两人没有参与这部大作的制作，正相反，关口还出任了动画的原画、作监和部分设定工作，然而在设定一职前面还要加上微妙的"GUEST（客串）"一词，这一加就从主场变成了客场，而且仅仅只做了一话而已。那么『Angel Beats!』到底算谁的主场呢？当然是我大 KEY 社的，不，确切地说是麻枝准的！想来这也是情理之中的事，原案由麻枝准一个人包办，几个合作方里『电击 G's』说白了就是个展示平台，Aniplex 是出钱的金主，而 PA 就是个负责制作动画的外包公司。看看动画版的 STAFF 表：角色原案 Na-Ga、监督岸诚二、人设兼总作监平田雄三、首席动画师宫下雄次、川面恒介，搞了半天就只有一个川面恒介是 PA 自己的人，连 PA 的两大作画台柱关口和石井都各只出任过一次作画监督，于是难怪有人会揶揄『Angel Beats!』是最没有 PA 味道的一部动画。没办法，乡下大名怎么能跟江户的老爷们正面抗衡呢，退一万步说谁敢不由着麻枝准老爷的性子来？信不信老爷把你们的电脑都格式化一遍？

然后还是来说说『CANAAN』，这部动画当年在国内可是名震江湖啊，不过『CANAAN』大概就是『射雕英雄传』里江南七怪的那种程度，江湖名气是大但武功很差，也就是说虽然人气挺高但内容却不怎么样，相信看过的人一定都对剧情无力吐槽了吧。可『CANAAN』的班底之强对 PA 而言可算得上是爆表的程度了，不仅留用了『真实之泪』时期的冈田玛丽苏和关口可奈味，监督启用了口碑不错的安藤真裕，原案方面更是请来了型月社的"玄冥二老"奈须蘑菇和武内崇来全权操刀。好家伙！全明星阵容啊，还不把观众们都给激动哭了？但历史的教训告诉我们，往往越是大牌扎堆的作品越

是不知所云，等看热闹的群众都散光了也就只留下一地鸡毛。冈田玛丽苏和奈须蘑菇可能要面面相觑，摆出无辜的样子问一句："怪我喽？"对啊，不怪你们怪谁？难道去怪顶着原作大名的 CHUNSOFT？说起来 CHUNSOFT 不明不白地背了这黑锅，就是因为『CANAAN』号称是根据『428 被封锁的涩谷』改编而成的，不过等等，『CANAAN』的舞台不是在魔都上海吗？所以说 PA 又玩了一次跟『真实之泪』几乎如出一辙的把戏，所以说 CHUNSOFT 是躺枪。『CANAAN』那年还神奇地得到了第 13 届文化厅 MEDIA 艺术祭动画部门的评审推荐待遇，只是最终没有拿奖，大概评审们也觉得把奖颁给『CANAAN』有点恶心到大众。在大多数日本观众眼中，『CANAAN』可能是一部能满足他们好奇心的异色作品，而在天朝观众眼里『CANAAN』只是让魔都上海又多了一个传说，仅此而已。

笔者倒是觉得如果中肯地评价这部动画的话，剧情上的硬伤并不能掩盖以关口可奈味为首的作画团队的锐意进取。在『CANAAN』的制作团队中，关口兼任人设和总作监，石井百合子则是主要作监和原画师之一，这是两人首次以这种方式展开合作。可能你还记得笔者在前文对石井的介绍中提到了她是一个喜欢画动作场景的女性原画 man，其实不仅是石井，关口对动作场景也情有独钟，但两者对"动作场景"的理解各有不同，关口的好球区更接近于"运动场景"，这也是她为何要说服监督在『真实之泪』中加入大段对抗激烈的篮球卡的原因。笔者曾看过一个日本的作画厨对『真实之泪』的评价认为动起来的比吕美才是魅力十足的比吕美，因为关口在表现比吕美行走的姿态时极具"表演性"，笔者深以为然。这可能很符合很多养鸡女党的看法，认为比吕美自始至终都在"演戏"，但笔者觉得这里所说的"表演性"在作画和演出层面上来说是褒义的，通过比吕美的举手投足表现出的不仅是她秀美端庄的女子力，还有飘逸潇洒、运动神经出众的一面，这样才符合她在真一郎和石动纯心目中的两种不同形象，否则风格迥异的男一和男三也不会同时迷上比吕美。一个作画监督能把作画工作考虑到这个层面，那显然已经脱离匠人的级别上升到大师水准了。很显然跟『真实之泪』比起来『CANAAN』更是一部不折不扣的动作片，而且角色类型差异很大，如何把每个角色发挥好就是关口等人的任务。可能『CANAAN』最终给观众留下深刻印象的无非只有分别由泽城美雪和田中理惠饰演的女主角迦南和大反派梁姬这两人，但这已足以证明该作的人设是成功的，即便后来在制作了多部人气动画后关口发售个人画集时，迦南仍能在封面上占有一席之地，说明关口本人对这个银发黑皮肤的异国类型角色还是抱有相当程度的偏爱的。

当然，要评价一部动画的人设是否成功，还要看人设画师对角色原案的拿捏如何。『CANAAN』的角色原案武内崇的名气在业内几乎可以说是无人不知无人不晓，而且从『真月谭月姬』开始就一直有 TYPE-MOON 作品被动画化的记录，对比各家的成果就很容易分辨出谁更能掌握好武内的风格，事实上尽管武内后期的风格已经早已不仅仅是他一个人的功劳，但人设是否足够"武内崇"仍然是评判一部型月作品的改编动画是否成功的一个重要标准。关口可奈味在这方面自然也不敢僭越，忠实地还原了武内的原案，这是人设画师的本职工作，本来也没什么值得大书特书的。不过熟悉武内





崇的人应该还记得这位大名鼎鼎的画师有一个致命的弱点就是不怎么会上色，也就是说他在色彩设计方面给不了什么有用的建议，这就需要统管作画的关口自己去体会和把握，于是这里又涉及到了一个"平衡感"的问题。对角色原案的还原度，以及为了增加动画的亲和力而做的调整和原创，这两者有时候是矛盾的。以『CANAAN』为例，武内崇是在日本的办公桌上完成的角色原案设计，不可能知道 PA 的剧组事后赴上海实地取景时拍了些什么，如果不对角色着装和肤色做适当调整的话，那黑皮小妞们在接近半数的魔都夜戏中基本上就处于"隐身"状态了，观众还不嚷着要退票？一部动画的人设崩坏与否往往只在一线之间，所以个中的艰辛也只有关口这样的当事人才知道，作为旁人的我们只能尽情揣测。

舞台是温泉街
大家都吓了一跳
stage is hot spring street

在『CANAAN』于 2009 年 7 月档播出之前，其实还发生过一个小插曲，笔者将在下期的『P.A.WORKS 作品巡礼大盘点（下）』一文中对此做个简单介绍。PA 为富山县做的『富山观光动画企画』2009 年 5 月时曾在我国辽宁卫视做过生放送，这在当时来说算得上是件了不起的事，国内电视台已经有多年没有通过正规渠道直接从日本引进过动画了，而且这次放送



比日本本土还要早一个月，更显得意义非凡。不过笔者却无法理解PA这么做的用意何在，想要推广富山的观光资源而特意到中国来打广告，但为什么是辽宁卫视？日方可能知道地方卫视在中国全国都能收看到，然而知名度不高的地方卫视收视惨淡也是不争的事实，就以辽宁卫视的这次生放送为例，国内动漫圈内几乎无人知晓，当然也谈不上为富山县和PA自己打名气了。

不过PA毕竟是富山县的亲儿子，堀川后来提出了打造“北陆动画王国”的宏大构想，想必也是从县衙门那里讨来了不少好处，投桃报李的堀川在2011年特地给富山县做了一部叫『麻衣的魔法和家庭之日』的泡面番，专门在富山县每月的家庭日播放，这种地方限定的TV动画在日本也是屈指可数的。当然『富山观光动画企画』也好，『麻衣的魔法和家庭之日』也罢，都没有动用PA的核心制作团队。关口在画完『Angel Beats!』后只在『剧场版 文学少女』里小客串了一把作监，石井百合子也只是给『银河美少年』当了两话作监，这两位在2010年里基本上处于很闲的状态。突然闲了下来，不为别的，只为了能在PA接下来的年度大戏『花开伊吕波』里挑大梁。

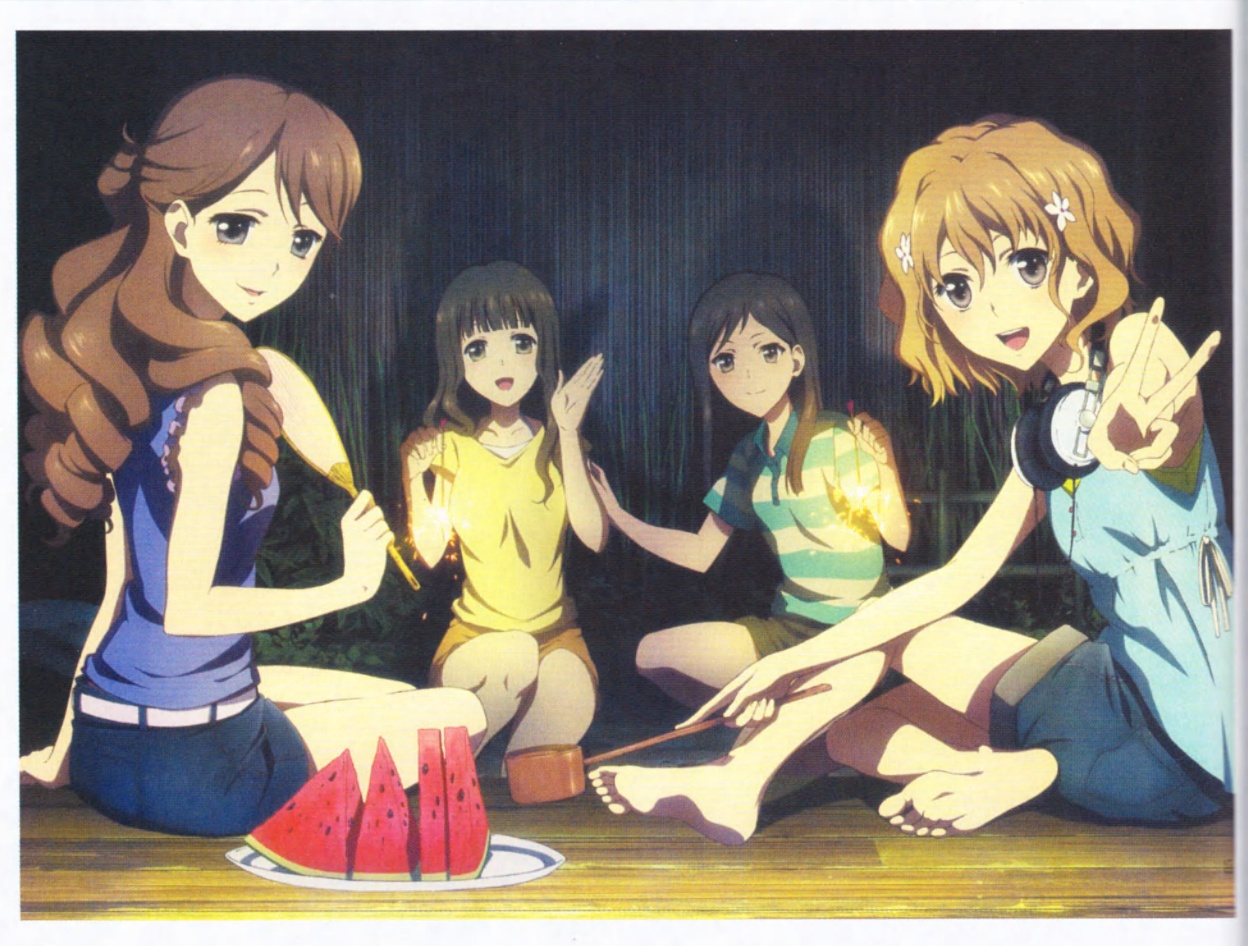
『花开伊吕波』的诞生当时几乎让所有人都大吃了一惊。首先要吃惊的肯定是富山县的观光促进课，因为这次动画的舞台不在富山而在临近的石川县。富山和石川自明治以后就一直不怎么对付，石川县的金泽一直是北陆的政治经济和文化中心，北陆四县好处都让石川县一家给占去了，一年2000多万人次的观光客怎能



不让大家眼红，相比之下富山也就自然资源丰富一些，交通不发达始终是个大问题，听说金泽马上要通新干线了，不知道富山县政府作何感想。总之有奶便是娘的亲儿子 PA 招呼也不打就跑隔壁县去了，富山县观光课不光吃惊而且肯定很不爽。

其次，动画的主力 STAFF 里就没有一个是接到消息时不大吃一惊的。监督安藤真裕最开始听说是要做一部“快递公司题材”的动画，以为搞快递是个幌子，其实是打打杀杀的内容，结果失眠了好几天也没琢磨出来究竟怎么拍。角色原案岸田メル更搞笑，有一天突然接到永谷发给他的电子邮件，里面含糊其辞地写了一大通，愣是没看明白对方想让他干些什么。岸田也说当时他跟永谷压根不认识，出于商业保密永谷不方便说得很明白，岸田也不好开口去问。但居然就这样都能把工作敲定下来，也确实蛮佩服岸田的理解能力的，要知道当时动画暂定名叫“雪洞之家（ぼんぼりの宿）”，天晓得是搞啥劳什子的！

关口从堀川那里接到电话时也很吃惊，吃惊的是堀川告诉她这次要跟一个大帅哥合作。可能不为外界所知的是，『花开伊吕波』的企画是早在『真实之泪』播出时就已经定下来的，它跟『CANAAN』的关系无非是孰先孰后，主





力 STAFF 的阵容不会有任何变动，但唯独角色原案不换不行。众所周知岸田メル现在已经加入绅士们的行列了，不过在 2009 年那会刚出名不久，言行举止还比较正常。岸田首次接触动画角色原案工作是 2010 年播出的原创动画『空之音』，然而可惜的是该作因为人设赤井俊文的突然大暴走，完全弃岸田的原案设计于不顾，使其变成了不折不扣的黑历史。有这么一次不愉快经历在先，不知道岸田在收到永谷的邮件时作何感想。不过当 2010 年 6 月岸田和关口初次见面时气氛倒是意外的融洽，两人甫一见面关口心里就暗喜“哇，尊的素帅哥耶！”岸田事后也盛赞关口是个美女，诚然关口的长相在女性同行里算得上有鼻子有眼的了。俗话说良好的开端是成功的一半，这次会面决定了合作的基调是愉快而高效的。

笔者至今很佩服永谷此人的眼光，他在东京帮堀川打点业内关系，找来的角色原案画师虽然大多数是男性，但无论是武内崇、岸田メル，还是后来的ブリキ，都是笔下美少女角色能够做到男女通吃的画师。以岸田来说，『花开伊吕波』的原案除了他笔者真想不出还有更合适的人选，岸田是一个既有突出的个性，又有极佳平衡感的画师。『花开伊吕波』的人设恰恰追求的就是个性和平衡感的共存。通过关口和岸田的对谈我们了解到动画的 5 位主要女性角色，以及戏份颇多的配角都有着非常鲜明的个性；与此同时作品的舞台又是在“北陆的一个温泉旅馆”这么一个相对局限的命题内展开的，角色设计就必须要地域和职业因素都考虑在内，在不破坏平衡感的前提下尽量体现角色的个性要素。而关口的工作则必须在岸田的原案的基础上进一步将制作团队中其他人的建议融入进来，同时时刻注意不破坏岸田纤细的笔触，把更符合动画表现力的动画版人设设计出来。

从制作工序上说，动画角色原案的构图、概念插画很多都是在拍摄团队完成实地取景之前就完成的，有时画师甚至连脚本和分镜都看不到就要着手画人设稿。原案的风格直接影响到前期动画人设的风格，而到中后期脚本的走向和分镜上的即兴发挥又会反过来影响角色设计上的调整。然而角色原案画师与 STAFF 之间的沟通总是远不如 STAFF 内部沟通来的频繁和顺畅，所以动画版人设画师能否出色得理解并消化角色原案设计的理念就成为一切的关键。PA 的成功之处在于，以关口为首的作画集团悟性极高，专业素养过硬，同时又有非常优秀的摄影团队在背后助阵。将人设画师平衡感拿捏到位的动画版角色，配以 PA 强项的出色的背景制作，实现一般动画公司所无法达到的一种临场感。这种完美的 teamwork 在制作『花开伊吕波』时被体现得淋漓尽致。

举一个例子来说明岸田与关口之间的合作关系。身为制作人的永谷跟岸田敲定工作意向时还没有完整的脚本大纲，监督和演出都没有到位，岸田是通过非常模糊的描述来设计角色的初稿的，第一女主角松前绪花一开始并不是可爱中带点滑稽的卷毛，而是长直发。拿到初稿时关口已经得到了负责分镜的安藤那边的消息，表示绪花会有很多动作场景（事后证明绪花果真一直处于“暴走”状态），长直发处理起来会很麻烦，烦请岸田老师给改一改。于是岸田又提交了两个二稿，一个是齐头帘河童发型，一个就是现在看到的短卷发，关口跟安藤商量后选择了后者。

还有一个例子是关于角色的造型设计，除巴姐姐以外的 4 位女主角首先有两套相同的着装：旅馆工作服和校服。制服虽然都有但穿法上有讲究，民子的厨师服就跟其他人的服务员服不一样多个厨师帽，于是就必须把单马尾扎起来，在校服状态下则是普通的黑长直。那为什么同样是长发，民子是黑长直、菜子是双麻花辫、结名则是卷发呢？因为在少女心画师岸田的心目中三人女子力的表现方式是完全不同的，冰美人的民子是黑长直；气质有点早熟的

来子编了个朴素的麻花辫；而以公主自称的结衣当然更适合时髦的螺旋烫啦。理解岸田的用意以后，关口的任务就是尽量不破坏岸田纤细的笔触把这些原案设计沿用下来。其实不光是发型，着装也很有讲究，有的角色像民子几乎没有私服造型，但到剧情中后期东一套西一套的服装设计都会纷纷冒出来，很大一部分是冈田玛丽苏和安藤两个人随性发挥的结果，今天心情好想清洗一下游泳池，于是就多了一套水着的设计，明天又来消息说要照顾一下安藤的熟男口味，给大厨莲桑也搞几套潮服……关口就这样一边要处理好已经在手里的决定稿，一边又要疲于应付与日俱增的新需求，伺候好随时可能要掀桌的岸田老爷。当然男女搭配的用意就是互敬互助，岸田非但没有掀桌，还很客气的遵照关口的建议修改设计，最终在两人的共同努力下完成了这部可能绝无仅有的里程碑式的作品，身为旁人的笔者在检视动画海量的设定稿时也深感『花开伊吕波』不能不说是岸田和关口两位迄今为止的巅峰之作。

“双开”的结果是超负荷
Switch Hitter is overload

一个动画公司野心大不大，就看它敢同时开工几部作品。PA 的巅峰期是 2013 年，一年里元请制作动画达到 4 部，4 部大概就是 PA 的极限了。最近听说国内某知名在线漫画平台豪言要一口气动画化 6 部作品，还要全部找日本公司来做，笔者不禁哑然失笑，笑他们一定没听说过 GONZO 和 AIC 的故事。业务线膨胀对公司来说是好事，关键就看老板清不清楚自己有多少斤两。PA 同时开工两部 TV 动画的节奏是从 2012 年开始的，1 月档率先播出了『Another』，半年后推出了『TARI TARI』。

表面上看是半年做一部动画的节奏，实则不然。『TARI TARI』的企画是在 2011 年还在制作『花开伊吕波』时就已经定下来的。堀川和永谷两个大叔似乎有着不符合自己年龄的任性和随意，想做什么就做什么，想找谁来做就找谁来做。据说堀川社长很喜欢听合唱音乐会，大概他的孩子加入学校合唱部了？总之永谷提议做一部合唱题材的动画，堀川立马就答应了。两人分头行动，堀川找了发行商 Pony Canyon 和唱片公司 Lantis 来出资，永谷则物色了一个



新的角色原案画师 tanu。tanu 那时候给一部叫『AKIBA'S TRIP』的 PSP 平台 ADV 游戏做人设，跟『真实之泪』的角色原案上田梦人一样也只是小有名气的程度，居然就给永谷找上了。『TARI TARI』前期的准备工作随即展开，所以该作的进度有一段时间是与『Another』平行的。当时安藤真裕和冈田玛丽苏在筹备『花开伊吕波』的剧场版，堀川决定保留关口为『TARI TARI』的人设和总作监，那么『Another』的人设职位就空了出来，于是决定启用石井百合子。

这么分配的理由也很简单，『TARI TARI』的监督桥本昌和是新人，需要老资格的关口来把关作画，『Another』那边请来了著名监督水岛努，并且由角川的大腕制作人井上伸一郎亲自监工，派石井去也不会有什么问题。可石井百合子私下里一定犯嘀咕，怎么高难度的活都丢给我？是啊，上次发配她去给『PERSONA –trinity soul–』做人设，把副岛成记的原案画崩了被狂批，结果雪藏了 3 年多，现在第二次做人设居然又摊上了角川的大制作，而且是伊东

杂音的角色原案，真要怀疑是不是公司有意要整她。事实当然不是这样，堀川可能是考虑到石井一直在做动作和运动场景，这方面的能力甚至在关口之上，『Another』虽然谈不上动作片但至少比『TARI TARI』更适合石井来发挥。再者，石井是出了名的笔速快、画不死。堀川是希望她早日完结『Another』的制作，回来帮忙赶一赶『TARI TARI』和『花开伊吕波 HOME SWEET HOME』的进度。『Another』到底是大公司流水线上下来的企画，制作的各道工序都严丝合缝，力求高效、高品质，整个作画过程倒也波澜不惊，既没发生『PERSONA –trinity soul–』时作画崩坏的状况，也没有什么值得一书的奇闻异事。非常重视效率管理的水岛努安排每位作画监督操刀的话数都不会超过 3 话，没有太大的进度压力，预算也十分充足，自然就不会再发生作画崩坏的情况了。

『Another』做起来闲庭信步，『TARI TARI』那边倒真是吃紧得一塌糊涂，关口顾着『花开伊吕波』的剧场版，这头就顾不了，石井的及时回归让大家都松了一口气。『TARI TARI』跟 PA 过去的作品相比，其制作难点倒不在技术环节上，而在于以前的作品不是略微侧重于脚本和演出，就是侧重于作画，但这次最大的侧重点其实是音乐，音乐制作人浜口史郎这次提前一年就拉上一群声优主役下到某高中与合唱部一起练发声，非要练出专业水准不可，同时还要指导声优唱角色歌，否则乐谱都不认识怎么做音乐题材的动画？监督桥本昌和是头一次拍 TV 动画，还兼着系列构成的重任，当然没有功夫过问作画团队的情况，关口等人就这么给放任自流了。对比 PA 其他作品而言，『TARI TARI』的作画用平庸来描述一点也不为过。角



色原案 tanu 并没有留下多少设定稿，我们看到更多的是插画，可能这位画师的强项是插画，但从制服的美观度、角色表情的丰富程度等细节上看，tanu 与岸田メル相比完全不在一个等级上，有那么点业余。关口这次也没有在作画上使出全力，她甚至没有担任任何一话的作画监督，而是把大部分精力都用在了『花开伊吕波』剧场版上。真正出彩的还是东地和生的美术团队和并木智领衔的摄影团队，在他们的努力下『TARI TARI』在圣地巡礼方面取得了令人瞩目的成绩，此乃后话。『花开伊吕波 HOME SWEET HOME』2013 年 3 月公映后好评一片，毕竟是完全新作，跟挂羊头卖狗肉的总集篇不是一路货色。看得出关口可奈味在这部剧场版里尽了她的全力，66 分钟的片长竟然动用了包括石井百合子在内的多达 9 位作监合力制作，真是做得一点也不轻松。关口大概确实被累得不轻，有时候一个优秀的动画师为了保持充沛的精力和热情，也为了能保证足够的集中力，在长期超负荷工作后是必须得到充分休息。燃烧殆尽的关口那以后就基本上处于半隐退的状态，连续推辞了 PA 的 4 部作品，直到今年公布的新作『SHIROBAKO』里才确定重新以人设的身份复出。一姐暂时的隐退意味着石井这位二号人物该到了体现自己存在感的时候了。

6000 卡，开玩笑吗？
6000 cut is not a joke

来看看『TARI TARI』以后 PA 的 4 部 TV 动画的主要 STAFF 表：

2013 年 4 月 -6 月，『RDG 濒危物种少女』，监督：篠原俊哉，系列构成：横手美智子，角色原案：岸田メル，人设 / 总作监：芝美奈子

2013 年 7 月 -9 月，『有顶天家族』，监督：吉原正行，系列构成：菅正太郎，角色原案：久米田康治，人设 / 总作监：川面恒介

2013 年 10 月 -2014 年 4 月，『来自风平浪静的明天』，监督：篠原俊哉，系列构成：冈田麿里，角色原案：ブリキ，人设 / 总作监：石井百合子





2014 年 7 月 ~9 月，『玻璃之唇』，监督：西村纯二，系列构成：佐藤梨香、西村纯二，角色原案：无，人设 / 总作监：竹下美纪

单纯从以上信息或许还看不出什么名堂，待笔者稍加整理其中的关系脉络。老牌监督篠原俊哉与冈田玛丽苏是旧识，早年就一起合作过『黑执事』和『战斗司书』，篠原很想找冈田再合作一次，为了等冈田的档期 PA 只好让篠原连续拍了两部新番。第一次还是继续请岸田メル来做原案，可惜关口在休息，人设请的是外聘的画师芝美奈子，后者是篠原拍『黑执事』时的左右手之一，特长是画女性向作品。第二次角色原案是人气正旺的ブリキ，这次石井被指名为人设和总作监。2013 年中间 PA 还接了一部『有顶天家族』，由于实在排不出主力阵容，干脆把川面恒介拉上去做人设。2014 年西村纯二强势回归，自然不可能找老冤家冈田来写脚本（但俗话说不是冤家不聚头，在南砺市的强烈要求下，在观光促进动画『恋旅』中两人又聚到了一块儿），PA 上下谁都知道这位大爷难搞，大家都没忘了他利用职权夹带私货的事，只是小字辈们敢怒不敢言，摊上这么个事儿妈谁也不乐意在他手下做总作监，结果推来推去这差事就摊到了新人竹下美纪头上。

纵观这 4 部动画，STAFF 配置看上去最顺眼的还是『濒危物种少女』，『有顶天家族』应该请个更厉害的监督，『来自风平浪静的明天』压根就不应该找ブリキ做角色原案，而西村纯二亲自操刀『玻璃之唇』的系列构成就是在毁这部作品。然而『濒危物种少女』不是传统意义上的大制作，虽然岸田メル的角色原案的精美程度跟『花开伊吕波』比下来是有过之而无不及，但题材本身太娘太小众了。真正的大制作是『来自风平浪静的明天』，既然关口暂时隐退了，那么撑起“PA 之颜”门面的就是石井百合子了。

据说是『来自风平浪静的明天』的执行制作人过充仁点名要石井来做人设和总作监的，因为他在看了『花开伊吕波』剧场版以后对石井的作画赞不绝口，觉得除了关口以外就非她莫属了。不过过充仁似乎也早就看出了 PA 作画

阵容的一个弱点，那就是在处理帅气的男性角色方面能力不足，但他不知为何得出了原因是PA的男性原画man比较弱势这么一个结论，亟需找实力派的男性画师来助阵，而笔者却认为找一个像芝美奈子的耽美画师反而更合适。无论如何结果就是篠原监督找来了跟他有20多年交情的老牌原画man高桥英树来分担作画工作。高桥的代表作是『新暗行御史』，大家感受下跟ブリキ的风格差得远不远。

石井跟高桥的搭配，画个动作题材应该会很棒，可偏偏是将玛丽苏小清新的虐恋和ブリキ软绵绵的包子脸画风结合在一起的『来自风平浪静的明天』，怎么想都觉得违和感十足。石井跟小鼻子小嘴的关口不同，是个五大三粗的女汉子，当被问及对ブリキ的角色原案怎么看时，思忖了半天总算挤出一句话："因为实在太可爱了（可愛すぎ），要再现出来很辛苦。"现在中国人对"萌"的滥用就等同于日本人对"可爱"的滥用，当实在不知道该怎么形容的时候说"可爱"准没错。诚然ブリキ的画风的确非常可爱，直肠子的石井也没有打花腔，ブリキ的画风已经可爱到难以复原出来的程度了，更直白得说就是至少她石井百合子是没办法把那种可爱劲给再现出来的。

其实『来自风平浪静的明天』的作画工作始终都进行得不很顺利，石井的动画版人设一经公布就遭到了冷嘲热讽。观众的眼光毒着呢，把『我的朋友很少』和『电波女与青春男』拿出来一比对就高下立现了，ブリキ那种标志性的吊梢眼外加樱桃小嘴的画风是典型的可爱带娇媚的感觉（一个字：骚！），但根据冈田的设定好像『来自风平浪静的明天』里没有哪个女主角配得上"娇媚"二字，吊梢眼非但不是萌点反而成了累赘，但没了吊梢眼又何谈ブリキ的风格，石井在两难之间就把人设给画崩了。高桥本来就不擅长画萌萌的小女生，他的任务是画帅气的男主角，但再帅气也是十四五岁的小男生罢了，再加上ブリキ的Q软画风，实在让一身英气的高桥无能为力。后来虽然有5年以后主角们都长大了的新版人设，然而一旦Q软的基调已经确定下来了，再想扳回观众的认知是完全不可能的。高桥一度都觉得快要画不下去了，半年番的档期确实是个煎熬，中途放弃是办不到的，就算崩也要一路崩到底吧，冤有头债有主，人设挂的是石井的名字，要找晦气就找石井去。

那说到底为什么当初辻充仁就坚持要找石井来操刀呢？后来在访谈中辻充仁一番耐人寻味的话似乎说出了真相，他说石井的笔速是非常惊人的，普通的总作监在动画序盘阶段确立整体作画风格和品质以后就逐渐放手给各话的作监去发挥，总作监实际负责的动画卡数大概在3到4成左右，而石井则不同，堂堂总作监的她是从头画到底，承担了8成左右的动画卡。以一部『来自风平浪静的明天』总计7500卡而言8成就是6000卡，一个人画6000卡敢信吗？有作画厨统计发现石井在『花开伊吕波』剧场版承担了OP部分（大约3分40秒长）的原画，总计才140卡。6000卡什么概念你们再感受下。一想到在PA缺兵少将的节骨眼上石井原来这么拿命来拼，对人设崩坏什么的不满至少释怀一大半了吧。其实在检视剧场版的那段片头时笔者倒是有了意外的发现，这是一段绪花的老妈皋月学生时代跟母亲赌气，在夜色里跳入游泳池发泄的戏，teenage版皋月静静平躺在水面上，秀发随波荡漾的镜头让观众对这位性烈如野马的少女多了几分好感。辻充仁应该就是被那段镜头给深深吸引住的，他后来一个劲直夸『来自风平浪静的明天』里石井对角色在水中飘逸秀发的处理手法非常唯美动人，笔者也深以为然。虽然不能说一俊遮百丑，但石井的鞠躬尽瘁还是为她挽回了不少印象分，而且『来自风平浪静的明天』虽然人设表现不佳，但美术设定和色彩设计等方面却深受好评，也体现出PA全面而雄厚的实力，有很多人的努力可能并不像关口和石井这两位"PA之颜"那么显而易见，有些美妙的地方是需要细细品味的。正如日本作家新井一二三的一句座右铭所言：美叫人沉思。





两位女将身后的男人们
men behind the two women

根据过充仁的看法，PA 的作画阵是阴盛阳衰，此言不虚，但应该更辩证地来看待。

首先阴盛阳衰是动画业界作画领域的普遍现象，如今名气大的，曝光率高的人设和总作监十有八九是女性，在这件事上京阿尼可谓功不可没，似乎现在很多监督和制作人都本能的认为女性动画师画的男性向作品更吃香。不过从整体的角度上说 PA 并不是一家阴盛阳衰的公司，且不说监督和演出层面的一边倒，在其他重要岗位上活跃着的人才里也是男性占主导地位。可以这么说，正因为关口可奈味和石井百合子的身后有一个出色的后勤体系，她们的作品才能发挥出应有的，甚至超出她们本人预期的魅力。这个后勤体系中包括作画、美术、色彩、摄影、特效等工作组，而这些小组的领导者大多都是男性。

其中名气最大的三个人是川面恒介、东地和生和并木智。

川面恒介是大家的老熟人了，哥哥叫川面真也，是『悠哉日常大王』的监督。这位大叔从履历上说资历至少不在石井之下，而且从未缺席过 PA 任何一部 TV 动画的制作，可以说是 PA 作画团队的中流砥柱之一。可能是画风比较中庸的缘故，在担任『有顶天家族』的人设时并没有给人留下深刻印象，倒是担任作监的场合很多，是关口和石井值得信任和托付的同僚。

东地和生从『Angel Beats!』起接任美术监督一职，可以说是奠定了此后 PA 作品的美术风格的重要角色。曾经跟随过大师今敏的东地是一位信奉华丽上色手法的美术监督，在背景作业上毫不吝惜笔墨，他与 3D 监督山崎嘉雅合作还原了『花开伊吕波』中已经消失了的舞台喜翠庄，颇有再造神迹之手笔；在拍摄『TARI TARI』时与摄影监督并木智精诚合作，将湘南镰仓的美景尽收于画面之中；而在制作『来自风平浪静的明天』期间又搭档色彩设计师菅原美佳一同营造了一个绚烂美妙的梦幻海底世界。东地在制作『花开伊吕波』时还有过一段轶事笔者曾在上一期的圣地巡礼中提及过，为了实现出高中生笔触真实感，把自己三重县老家母校的美术部学弟学妹们动员起来这种做法可不是人人都想得出来的。

最后介绍的并木智是 PA 作品的幕后英雄，他隶属于一个叫 T2 的摄影工作室，自『CANAAN』起就一直担任摄影监督一职。摄影监督的主要工作之一就是外出实地取景，所以无论是缔造魔都新传说的『CANAAN』，比肩『轻音少女』的地域振兴扛旗之作『花开伊吕波』，还是再一次掀起湘南观光热潮的『TARI TARI』都离不开并木智细致而专业的取景工作。PA 能在圣地巡礼方面取得如此高的成就，不辱没堀川宪司提出的打造“北陆动画王国”的宏伟理念，没有以并木智为首的摄影团队的助力恐怕是难以真正接上地气的。

尾声
epilogue

以前从一位前辈那么听到过这样的说法，一个健全的动画公司应该具备美术和摄影团队。然而并不是每一家公司都养得起独立的美术、摄影团队，那些编制健全的公司因此显得弥足珍贵。如果说一位人设画师能够影响一部动画的画风，一位总作监能够影响一个团队的作画质量，那么一个美术监督或者摄影监督能够影响到的恐怕就是一整个动画公司在很长一段时间里某个领域的整体风格了。但作为观众，在视觉上最能接受的往往是最直观，也是最浅显的部分——那就是作画。所以本文的核心始终没有偏离关口可奈味和石井百合子这两位 PA 的作画双璧，同时也并没有忽略东地和生、并木智等人的贡献，甚至像行踪飘忽的制作人永谷敬之对于 PA 而言也是良师益友，没有他的灵光乍现恐怕也不会找来那些令动画蓬荜生辉的角色原案画师们。

明年 P.A.WORKS 将很快迎来创立以来的第 15 个年头，4 年前的十周年纪念大作『花开伊吕波』让我们见识到了一个兵强马壮的 PA 所能迸发出的实力。这 4 年来 PA 的“容颜”多少有些褪色，不免引来盛极而衰的猜测。代表 PA 作画巅峰实力的关口可奈味和石井百合子是否有机会再度联手呢？而在经历了两部原创人设作品后，永谷又会将目标瞄准到哪位原案画师身上呢？▲







The history and changes of Lovelive!

多元世界偶像纪

Lovelive!系列的历史与变迁

■文/ 治愈系老豚 ■责编/如月千华 ■美编/ASKI

Tab. 0 Preface ★★★★★★★★

前言

在近年的虚拟偶像作品风潮中，『Lovelive!』无疑是极具代表性的一员。经过数年间的发酵，时至今日 LL 已经发展成包含歌曲、漫画、动画、声优活动等元素的跨媒体人气标题。动画版更是刷新了日本 TV 动画史上的圆盘销量记录，一时间成为社会现象一般的存在。而在动画版已经落幕的现在，虽然相关的话题仍未曾离开我们的视线，但我们也有了更多的从容去抛开热议，寻找盛名之下值得回味的东西。如果你也是 LL 大法的受害者，不妨将视线再次聚焦到 μ's 九人和她们的故事之上，一同在本期专题中探寻 LL 系列的足迹。

Tab. 1 Start ★★★★★★★★

黎明期 ·“传说开幕”

The legend of the beginning



时间回到 2010 年，在 6 月 30 日发售的『电击 G's Magazine』8 月号上（有点绕口），即将公布新的读者参与型企划。包含了期望与野心的这期杂志在发售前已广受注目，网上预约早已被秒杀，发售当天实体店存货也很快被一扫而空，出现一书难求的场面。秋叶原 BLOG 等网站记录了当时的盛况——

2010年07月01日

電撃G'sマガジン 「ねんどろいどぷち天使ちゃん」を付録にしたら、過去最速で完売



ねんどろいどぷち「天使ちゃん 立華奏」が付録になった電撃G'sマガジン8月号【AA】が30日に発売になった。スパにゃの戯言さんは『苦労して買ってきましたw 天使ちゃん人気を甘く見すぎていましたよ！』だったみたいで、アキバでもその日のうちに、メロン・COMIC ZINで完売。メロン秋葉原店は電撃G'sマガジンで過去最速で完売してた。

Tweet 183



ねんどろいどぷち「天使ちゃん 立華奏」が付録の電撃G'sマガジン8月号【AA】
メロンブックス秋葉原店 史上最速で完売

“刊登了『Angel Beats!』动画完结纪念特辑、附赠立华奏迷你粘土人的电击 G's 已告脱销！史上最速！天使酱麻吉天使！”

天使酱，麻吉，天使……不对，说好的爱生活呢？咳，言归正传——『Lovelive!』企划以及九位主角（当时队伍名字也是“Lovelive!”）正是在这期杂志上首次正式登场的，介绍篇幅长达 10 页，并配以“传说开幕”的偌大标题。但是从上面这段插曲也可以看出，LL 的面世在当时并没有引起多大的注意。这倒与『Angel Beats!』光环无关，只能说万事开头难，尤其是在这个萌元素泛滥的业界。即便在今天看来，LL 企划有着强劲的后台和完善的营销策略，其成功有一定必然性，但过程却也不是一蹴而就的。事实上，纵观官方日后的发言，对企划的成长之路所用最多的描述并非“这是我们的奇迹”，而是“质朴踏实”。真正成为“传说”的路还很长，期间每一步都能看到清晰的足印。



▲ LL 动画一期第 4 卷 BD 中附带的新曲『Beat in Angel』，发售时间恰好是在企划满 3 周岁的 2013 年 6 月，让人不禁联想起企划面世时的那段插曲。这也是LL全系列歌曲作词人畑亚贵老师玩心的体现吧。

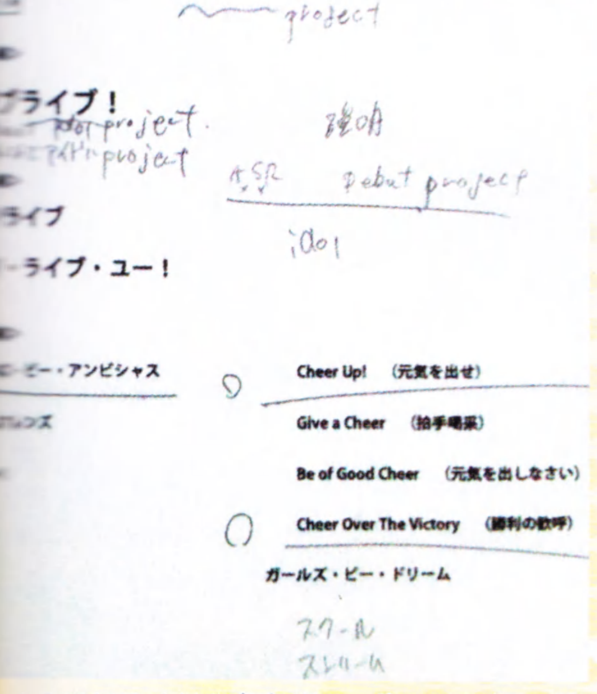


说到LL的历史，稍有了解的人应该听说过这是由动画公司Sunrise、唱片公司Lantis以及ACG杂志『电击G’s Magazine』在2010年推出的跨媒体读者参与型企划。而比较让人掉眼镜的是三者中最初发起企划并且主推偶像题材的，却是作风相对硬派的老大爷Sunrise。当时由AKB引发的偶像复苏潮正席卷整个日本，日升方面也嗅探到了这一风向。但在二次元领域相关的作品还不多，而日升自己又有07年萝卜大师『XENOGLOSSIA』的黑历史在前，在对偶像片出手之前显得尤为慎重。选择在『电击G’s Magazine』上以读者参与型企划的形式先行积累算是一个不错的主意。所谓的“读者参与型企划”是指通过杂志调查和投票等方式收集读者的意见，从而左右作品和角色的走向。推出过『妹妹公主』、『极乐义母调教』、『双恋』、『草莓狂热』等企划的电击编辑部对这一模式早已驾轻就熟。而有关作品的具体设定，则找来了『妹妹公主』和『草莓狂热』的原作者公野樱子负责。

公野樱子的作品以其大胆略带荒诞的设定和细腻直白的文风著称，公野本人也因为过去的实绩而被看客们带着敬意与调侃之意称呼为“GOD”。在和金主们商讨确定了作品方向之后，“美少女”、“偶像”、“校服”等一系列模糊的关键词在她那怪奇的脑袋中发酵，最后便诞生了『Lovelive!School idol project』——为了拯救位于秋叶原边缘地区、因生源骤减而面临统合撤销的学校，九位少女挺身而出开始偶像活动的故事。故事灵感来源于少子化的萧条效应从农村蔓延到都市的现状，在公野看来是很有现实意义的作品——感觉吐槽就要输了。除了包办初始设定，公野樱子还需要根据读者的反馈意见一路完善和调整角色的资料；文字方面的工作则包括：在G’s上进行短文连载以及μ’s成员们在各种场合的发言，像杂志上的拉票台词，周边附带的Loveca背面的留言，宣传片的广告语，广播节目里的小剧场……等等等等，事无巨细，都是出自她之手。随着日后LL的故事在多种载体上展开，公野还参与了CD配音剧（拟定剧情纲要，再交给剧本家子安秀明执笔）、漫画（编剧）、小说（执笔）的创作。可见公野樱子的身影遍布LL的方方面面，是μ’s名副其实的亲妈。







▲公野樱子的标题考案笔记。第二候补案“我•活•你！（I•Live•You！）”颇具港漫风？好像也挺带感的。



这里再补充一下基本概念。LL 企划存在公野樱子这位“原案”、“原作者”，但却不存在一般意义上的“原作”。μ’s 九人以及她们的故事在各种载体上有着不同的演绎方式，杂志连载、配音剧、漫画、动画等等，既是平行的世界，时而又会出现设定互相借鉴的情况。各个世界只在诞生时间上有先后，而不构成明确的“改编”和“被改编”的关系。比如动画版在制作时参考了一部分漫画的设定，而之后漫画剧情也因应动画而作了细微的修改。

LL 初期的战场，一是电击杂志上的连载，二是紧随其后发售的出道单曲 CD。前者如上文所述出师不利，而后者 1st 单曲『僕らの LIVE 君との LIFE』以歌曲 CD+ DVD 这一崭新的方式推出，DVD 部分是 Sunrise 制作的时长约 5 分钟的动画 PV，可说是重头戏。然而 CD 在当年 C78 的先行发售会上同样乏人问津，正式发售之后录得的首周销量不足 500 张，实在不是一个光彩的数字。回头看『僕らの LIVE 君との LIFE』，歌曲和动画 PV 质量其实可算精良，最烧钱的 PV 部分据坊间传言制作费用甚至达到了两三集 TV 动画的水平，这也更凸显了回报与投入的不对等。当时为数不多的评价主要集中在“画风古旧”、“设定莫名”这样负面的方向（还有因为看到日升社的名字而吐槽“机器人什么时候出场”的，这个先不管），评价虽然苛刻但也不无道理，刚刚起步的企划确实欠缺决定性的吸引力。

尽管经历“惨败中的起步”，但聚集了如此人力的企划不可能就此湮没。既然已经在『僕らの LIVE 君との LIFE』PV 的最后预告了“Next Live：Winter Song”，至少得言出必行捣鼓出续作来。在这种背景之下，下一张单曲就颇有孤注一掷的感觉。转眼到了 12 月圣诞前夕，经过读者募集和票选获得了组合名“μ’s”的新生校园偶像再次踏上舞台，凭借 2nd 单曲『Snow halation』确实实现了全面进化。这首描述少女



们超越初恋的迷茫，奋不顾身传达爱意的冬日恋曲，配合 PV 中的光影变幻营造出独特的飘渺气氛，在试听动画公布之后逐渐受到来自各方的注目与期待。

『Snow halation』的首周销量达到了前作的两倍以上，而对企划的实际影响可能远超过数据上的表现。在这张 CD 发售之后，企划得以存续并发展至今，而这首『Snow halation』也一直被反复传唱，在四次声优演唱会上皆作为压轴曲登场，足见其地位的特殊。据路边社不靠谱统计，老粉丝群中的大部分人正是从『Snow halation』中“感觉到了可能性”，从此加入 LLer 行列的。


“少女们心中也有着不安：
也许一开始谁也不会注意到我们
也许不会得到任何声援，
但是只要我们坚持努力
总之努力地把这一刻的感受传达出去，
这样的话终有一天……！”
——摘自早期官网序言
Cafe

人物简介

Character Proflie



生日：8月3日 星座：狮子座 血型：O型

μ's的发起人。作为最初被创造出来的主人公，为了体现企划从零开始、一往无前的精神而被设定成没有特别长处的“普通人”（公野樱子谈），却能用热血和拼劲牵引大家前进。为了突出当地偶像的感觉，从初期就拥有家传老铺继承人的身份。



生日：10月21日（天平座）血型：B型

拥有成熟外表和聪明头脑的万能型角色。1/4俄罗斯血统的设定最初来自日升社的大人物们“给我金发小姐姐”的朴实愿望。初期性格较为轻浮懒散，形象有点接近 iM〇S 里的星井〇希；但其后逐渐被挖掘出领队的气质乃至追加了学生会长属性。最近的表现则印证了“智商越掉人气越高”。

Tab. 2 Advanced ★★★★★★★★

多管齐下的全面进击

The comprehensive development



▲『G’s Magazine』2011年3月号。穗乃果、海未、绘里三人在某日同时受到“天启”，各自获得了新歌的灵感。由此揭开了3人小队分组票选的序幕。

『Snow halation』推出之后，3rd单曲的制作也很快被确定下来，发售日程定在次年夏天，时间跨度略长，当然期间也没有闲着。踏入2011年，企划的新动作之一是将μ's九人分成3小组进行活动。经过读者投票和征名，最终定下了王道清纯系“Printemps”、华丽时髦系“BiBi”以及挑剩下的“Lily White”三个组合。小组单曲CD推出时还举办过主唱声优出席的首发会，这也是μ's最初的声优活动。这一时期官方在宣传工作上不遗余力，到了5月份，更是一口气开始了三档跨平台的宣传计划：



Nico生放课外活动

小鸟穗乃海未

由小鸟、穗乃果、海未三人的声优：内田彩、新田惠海、三森铃子现身Niconico动画的直播频道主持的宣传节目，中期随着主持人的交替而更名“小鸟穗乃真姬”。定期介绍企划的进行情况，并通过nico弹幕和观众进行实时互动，μ's其他成员也会作为嘉宾登场。某些环节需要声优揣摩自己演绎的角色进行临场发挥，也有公野樱子客串编剧的小剧场，这间接使二年级三人组在初期便获得比其他角色更为丰富完善的设定。单从宣传效果来说节目的反响也不俗，连带三位主持人与她们的角色的人气也得到提升。在节目开播之后的一次总选举中，穗乃果、小鸟、海未包办了前三名，获得了发售单人CD的特权，这一结果也与节目效应不无关系。

说到声优就顺便发散一下。在LL企划中，声优从最初就注定是重要的一环，她们在三次元同样以μ's的名义进行活动，将偶像作品的“努力”与“梦想”的主题最直接地呈现在LLer面前。九位声优的人选都是年轻一辈，其中半数并非一开始以声优为主业（有籍籍无名的歌手、写真模特、原童星、原秋叶原女仆等等），也有以LL作为出道作的完全新人。可想而知，企划初期声优的集客能力相当有限，选择她们可说是完全赌在可能性上。LL的历史也是三次元μ's的成长史，九人在几年间褪去生涩，抛弃了羞耻心和其他一些重要的东西，在配音、歌唱、舞蹈、宣传工作上倾注的努力也是有目共睹的。三次元μ's至今举办过四次演唱会，规模不断扩大却每次引发激烈的门票抢夺战，这点也很能说明问题。







生日：9 月 12 日（处女座）血型：O 型

天然治愈系。GOD 公认最佳女友人选，在各种角色人气投票中也稳定占据着前列位置。总体设定从初期至今变化不大，只是在她身上添加了爱好 COSPLAY、点心制作等可爱要素。



生日：3 月 15 日（鱼座）血型：A 型

名门道场继承人，精通武道和各种古典技艺。贤淑内敛的性格虽然从初期开始就变化不大，但在中期开始强调其严肃刻板的管家婆形象，动画化之后更是在捏他（yan）角色（yi）的路上越走越远。



由于 LL 作品的性质与声优的高曝光率，声优与虚拟角色间的同步率也比一般的动画作品要高，于是作品的人物形象也逐渐在声优身上固定下来。被公认个人形象与穗乃果角色重合度相当高的新田惠海，近期也公布了即将以歌手身份出道的消息。虽然是以个人名义出道，但在新田即将推出的首张 CD 的封面上，可以发现她那身熟悉的西装校服打扮，与扮演穗乃果出席 LL 相关活动时的形象并无二致，明显是营销方面的顺水推舟。可以想见“Lovelive! 的声优”这一标签还会跟随里面的人很长时间。

关于 LL 的声优还有许多话题可说甚至可以独立成篇，还是先把话题回到作品本身上来。既然声优形象或多或少受到角色的影响，那么是否也反过来存在声优属性逆输入到角色身上的情况呢？以“小鸟穗乃海未”为例，笔者个人认为，对角色的影响主要还是通过提升曝光率来获得完善设定的机会，具体到某些属性的来源则无一定论。但是部分 LLer 尤其是声优厨对这方面的考据从来是乐此不疲，认为活泼过分的穗乃果、马叉虫女神小鸟、表情丰富得惨绝人寰的海未等等皆是被“里面的人”所感染的（好吧最后一条应该没什么争议）。更有甚者，从蛛丝马迹中也能找出声优与角色的关系性，比如在 LL 动画版第二话刚播出时，网上便出现了这样的考据：“穗乃果那个沉思时鼻子贴手背的动作，是不是从 emi 尊（新田昵称）那里学的啊？”——是不是感觉挺有病的？更有病的在后面：动画制作组中负责该集分镜的臼井文明在看到上述考据之后，兴奋地冒出来发推特说：“大家果然发现了吗！那里确实是参考新田桑画的，因为新田桑的小动作感觉穗乃果会做也不奇怪呢！”——所以还真不能小看里面的人的影响力。



生日：11月1日（魔蝎座）血型：A 型

有点男孩子气的运动系，充满活力的一年级生。在 3rd 单曲附带的配音剧中罕见地披露了恶意卖萌和刻意的毒舌属性，但随后很快进行了方向修正，恢复成安心的笨蛋角色。对自身形象的纠结则最早出自 5th 配音剧里的校园祭故事。



生日：4 月 19 日（牡羊座）血型：AB 型

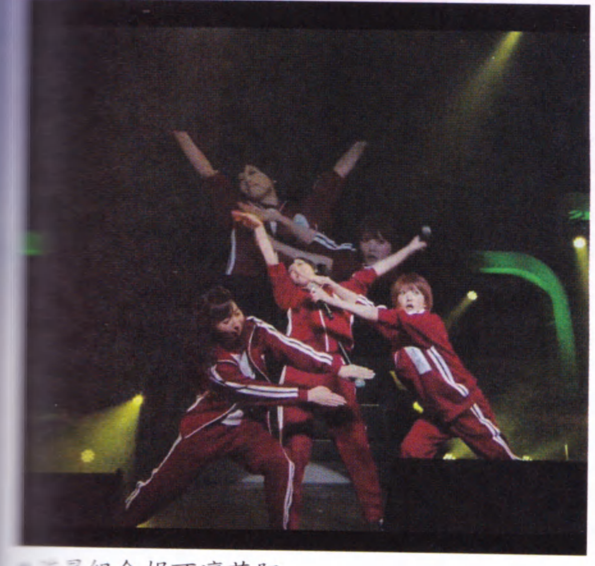
家里经营大医院的千金小姐，拥有优等生的气质却也带着倔强的脾气。而倔脾气在各种媒体中的表现又略有不同，初期表现为自信甚至可说是自恋，如今则是以教科书般的傲娇形象为人所熟知。

G’s 课外活动
希真姬绘里

『G’s Magazine』上的读者互动专栏，由自称头脑派的希、真姬、绘里主持，其他成员也会轮番上阵，内容主要是刊登与回应读者来信。有别于至今为止以短文和插画单方面展示角色属性的连载，直接的交流使读者的意见得到更即时的反映。例子之一是二年级三人组穗乃果、小鸟、海未关系性的转变，三人在公野樱子最初的设想中只是亲密的同班同学关系，由于在杂志问答栏目开通后收到较多探究三人关系的来信，于是在回答读者提问的同时便顺水推舟地追加了三人是青梅竹马的设定。像这样诞生于纸面上的设定还有不少，更新频度也最高，但缺乏其它平台的联动导致存在感不足，其中一部分设定后来就被修改甚至推翻了。如 2011 年 9 月号上，在被来信问及 μ's 九人的家庭构成时，由穗乃果给出的答案：

“好的！就由穗乃果代各位作答吧！首先是……穗乃果有个小 2 岁的妹妹，家里还有父亲母亲和奶奶，姨妈也住在附近哦♡。然后其他人呢——绘里家有两个弟弟，小鸟是三姐妹里排中间的，海未有个年纪小很多的弟弟，真姬是独生女，凛有两个姐姐，花阳有个哥哥，真让人羡慕呢，还有就是妮可——好像说，要保密耶。虽然搞不清楚为什么要保密（笑）——希望以后有机会能把成员们的家庭故事向大家分享呢♡”

嘴上说着“想告诉大家”，但队长你首先好像把某位成员华丽地无视了——这种 spiritual


▲谐星组合妮可凛花阳。







生日：6月9日（双子座）血型：O型

不可思议系灵感少女，对占卜和游览风水地等很是着迷，本人的运气也超强。初期的伪关西腔说得比现在更水，除了自称ウチ以外基本上就是标准语。而关西腔属性也只是因为GOD刚好留意到现实中一些女高中生用半吊子的关西腔搞怪于是随手加上去的。



生日：1月17日（山羊座）血型：B型

性格温顺但内向娇羞的后辈，不擅长表达自己，前期存在感也比较微妙。和凛关系亲密，经常一起行动。

待遇暂且不提。单论此处列出的成员家庭情况，无论其是GOD深思熟虑布置的伏笔还是一拍脑袋瞎掰的，总之从结果来说，里面的大部分设定后来再也没有以任何形式被提及，部分还与2014年其它平台上的LL故事相矛盾，完全成了废弃设定。（想提出“绚濑亚里沙伪娘说”的同学，我们改天再好好谈谈。）

再说点题外话，在“希真姬绘里”里，报告企划动向的栏目名为“爱活日志”。关于这个名字，其实早期官方在提到μ's的“偶像活动（アイドル活動）”的时候，往往会在后面加上一句“简称爱活（アイカツ）”，大概是对应标题『Lovelive!』的双关语。但后来已经不再推广这个缩写了，原因估计是亲爹日升社的另一部女童向偶像动画先流行起来的关系。

Radio 课外活动
妮可凛花阳

声优活动之二的网络电台广播节目，主持人是妮可、凛、花阳的CV德井青空、饭田里穗、久保由利香。相较于“小鸟穗乃海未”声优和角色共同摸索成长的风格，“妮可凛花阳”广播的声优成分从一开始就浓烈得突破天际，谐星气质的三人，时常出现脱离角色甚至忘记作品的存在擅自暴走起来的情况。而这样的“妮可凛花阳”却拥有不少口味特殊的固定听众，是在LL动画化后新旧宣传活动交接过程中唯一存



生日：7月22日（巨蟹座）血型：A型

外表完全看不出是三年级生的合法萝莉。自带标志口号"Niconiconi~"，或称"微笑小香香"（觉得官方指定译法很羞耻？这就对了，因为本来就很羞耻）。角色创作思路是"外表可爱但内心沉着，容易被女性观众接受的可靠前辈"（不准笑）。实际形象在不同平台中差异不小，但身为偶像时的"Niconey"角色倒是非常安定，这来源于她对偶像的憧憬与追求。另外和真姬之间始终纠缠不清的关系也是安定配置。

No.10 You？

『Lovelive!』从最初不起眼的企划到现在无人不知，其中少不了的是粉丝的支持，每一位LLer都是μ's第十人的说法也是官方提出的。而这位第十人与二次元LL世界的关联性在早期表现得更为露骨：尽管作品里并没有设置供观众代入其中的男性角色，但当时杂志连载的主题就是成员们向看不见的"你"介绍和展现自己，从单曲CD里的角色留言以及PV等也可以看出同样的倾向。不过随着世界观和人物设定的充实化，九人之间可描绘的故事已经足够丰富，于是这种一对一的交流方式便逐渐淡出了，就像手游『校园偶像祭』里玩家的角色在某天丧失了存在感一样。连2014年现行的电台广播节目『希绘里Radio Garden』也在最近的改版中取消了希、绘里向听众发送寄语的环节，取而代之的是两人的打情骂俏时间。果然有百合就能下饭吗是这样吗……

活下来并连载至今的长寿节目。

多管齐下的宣传策略在充实企划内容的同时也逐渐积累起人气。而另一边的3rd单曲『夏色えがおで1,2,Jump!』的制作也在有条不紊中进行，于8月盛夏如期登场。满载夏日活力的『夏色えがおで1,2,Jump!』仍然采用歌曲+PV的方式推出，维持了一向高水准的制作。而『夏色』相较于前作，特别值得一提的是收录在CD里的配音剧部分。前几张CD里附带的时长约10分钟的迷你配音剧这次被扩大到30分钟，内容对应PV，描述了μ's在度假小岛上摄制PV，以及海边嬉戏，再到丛林探险，追迹神秘野兽金楚糕（？）的故事——也就是没干正事净在玩。虽然说不上有什么主线剧情，但作为九人第一次同台演绎的相对长篇的故事，其中的内容还是值得考究。原设中一个个特立独行的角色经过编剧子安秀明的料理，构成了一出热闹非常的戏码，甚至闹腾起来就煞不住车，简单来说就是处于缺少吐槽角色的状态。此外还有关于角色定位的问题：比如海未与小鸟遭到小伙伴们调戏，高呼"我们才不色情"的情节虽然让人忍俊不禁，却也反映出两人在团队中角色定位的重叠，而这只是角色分工不够明确的表现之一。

当然，角色特性分布不平衡、定位不清晰的问题在这部配音剧里并不是什么硬伤，但从企划长久发展角度来说，将来由这九人演绎长篇故事势必造成瓶颈。大概是出于这方面的考量，在2012年2月发售的下回作4th单曲『もぎゅっと"love"で接近中!』的配音剧中，可以观察到人物设定和角色定位出现了明显的变化：首先是绘里更多地担当起实际领队人的作用，在集体行动时负责统合意见和发号施令。考虑到队长穗乃果缺根筋的性格，由唯一比较有前辈感觉的绘里来带队算是妥当的安排（三年级组里由于形象问题排除掉妮可前辈之后，希当时还是高二生的设定，性格方面也是自由活泼型）。另一个变化较大的人是海未，淡化了至今为止弱气的印象，添加了英气凛然的一面，在故事开头就被置于和绘里同样收到同性所送情人节巧克力的立场。其他成员也或多或少地经过了调整，花阳突出了吃货属性，整体演绎方式也更为夸张；小鸟则是妄想病发，在大家正经地准备情人节活动过程中时不时就蹦出一句"啊，好下流"、"啊，好色情"，真是让人可喜的变化。以上这些改变可能来自3rd『夏色』之后的反思，也可能有吸收来自各种渠道读者的意见，但真正给予公野樱子重新审视笔下故事人物的契机的，估计还是在同一时期出现的新参战者——比4th先一步公布的『Lovelive!』漫画版。

漫画版LL于2012年1月在G's上开始连载，由公野樱子编剧、鸨田アルミ作画。故事从主人公高坂穗乃果与青梅竹马的南小鸟、园田海未三人还在高一时开始。就读于公立音乃木坂学院的穗乃果原本过着平凡而充实的高中生活，却在某日突然听闻学校因为生源不足而即将在三年后废校的消息。为了提升学校人气避免废校，穗乃果最初寄望于她与海未所属的剑道部，但即使她在地区剑道大赛上获得了冠军，也没能为学校吸引多少关注，废校的通知仍然在第二年春天如期而至。失意的穗乃果在这时偶然造访了秋叶原的UTX学院，被UTX的校园偶像组合"A-RISE"出色的表演所打动。穗乃果感到校园偶像才是拯救学校的唯一出路，于是在第二天（即第二天）就果断退出了剑道部，着手建立偶像部。她的决定得到了好友小鸟的支持，相识的后辈星空凛、小泉花阳也马上前来助阵。然而一直与穗乃果一同修习剑道，将她看作同伴和劲敌的海未却一时怒不可遏，两人因此心生罅隙。直到理事







了穗乃果的决心，海未才下定决心加入。在学生会长兼知心大姐姐绚濑绘里的帮助下，偶像部得以顺利起步，接连收编了原超常现象研究会的唯一成员东条希，以及私下约定要在“Lovelive!”大赛上取胜然后一同转学到 UTX 学院的矢泽妮可和西木野真姬。为了以正式社团的名义参加“Lovelive!”，偶像部还缺最后一名成员的加入，众人于是再次将目标锁定在曾经拒绝过邀约的会长绘里身上……

漫画版以全新的角度描述了 μ ’ s 集结与冲击“Lovelive!”大赛的故事。高冷真姬、斯巴达海未、学生会长绘里等设定便是在这里初次出现的。除了调整角色设定以适应故事展开之外，公野又对构成作品基础的“校园偶像”进行了重新定义：不再是至今为止“模仿职业偶像的社团活动”的模糊概念，漫画版世界的“校园偶像”作为一种既有的偶像分类流行于各地学校，还有着专门的全国大赛“Lovelive!”。加上全国大赛的设定之后，故事突然就有了王道体育漫画的现实感，而漫画里面的许多设定之后也沿用到了其他载体上，逐渐成为了共识。笔者个人认为漫画版的起步与 4th 的发售标志着公野樱子的『Lovelive!』世界观基本成型，进入相对稳定的状态。

另外值得一提的是 PV 与杂志插图的作画也在这一时期得到了明显强化。契机是原画之一的西田亚沙子从 3rd 开始升任作画监督，给整个作画团队带来了更艳丽的色彩和丰润的笔触。西田与另一位作监同时是人物原案的室田雄平经过一段时间的磨合，到 4th 的时候，已经将 PV 里的人物形象提升至和2014 年现行的画风相差无几。

然而 LL 始终是处于不断变化中的企划，就在一切看似稳步前进的时候，即将给企划带来巨大冲击的浪潮已经在水面之下悄悄酝酿。

Tab. 3 Animation ★★★★★★★★

动画化的破坏与继承

Destruction and inheritance

走过不长不短的约一个半年头，LL 的脚步虽然说不上迅捷，但着实地培养了一群固定的支持者，至少，已经能让整个横滨 BLITS 会馆座无虚席。2012 年初在这里举办的 μ ’ s 第一次声优演唱会，既是至今为止活动的总结，也宣告了企划即将踏上新的台阶：演唱会的最后突如其来地投下了重磅消息，『Lovelive!』将在明年春天动画化，登上电视屏幕。

动画版 LL 的版权方除了最初的御三家外，又增加了卡牌游戏厂商 Bushiroad 与万代财团的影像部门 Bandai Visual。注入新血之后的队伍变得空前强大，在资金、宣传、流通方面的障碍已然扫除，作品的质量似乎可以得到保证。而在具体的制作名单公布之后，老粉丝对于动画化后会否破坏作品氛围的顾虑也基本消除了：日升第 8 工作室，室田 + 西田的人设作画组合，歌曲作词畑亚贵，导演京极尚彦……一个个从单曲 CD 时期延续下来的熟悉阵容，想必会带来熟悉的味道——且慢，名单上的“系列构成 & 剧本”一项，取代公野樱子与子安秀明出现的却是花田十辉。来自未来的我们已经知道，动画版对原设（其实也已经是修改过好几次的原设了）进行了某些大刀阔斧的改动，在剧情展开上也相当大胆，而新加入的花田理所当然地被认为是造成这一结果的元凶。直到花田本人在杂志访问中透露了剧本创作的始末，观众



▲ “小姐你长得好像和照片上不太一样啊？”



才了解到事实并非完全如此。

花田十辉与LL的关系始于企划的草创阶段。当时花田所在的SATS社接下了LL的CD配音剧的制作，但花田由于档期问题最终没有参与，转而交由同社的子安秀明负责。这次重新应邀编写动画版的剧本，花田也是挺来劲，复习过至今为止的资料后，对系列构成已经有了初步的计划。在动画制作组的初次商讨会上，他与导演京极尚彦开始了最初的对话：

“这次的Lovelive!……导演你看要怎么搞？”

“花田桑对LL又是怎么看的呢？”

“Snow halation超赞的。（瞬答”

“！？”

“歌曲和编舞都让人心潮澎湃……嗯？”

“太懂了！咱也最喜欢这首来着！”

以旧作的话题作为开场，讨论会一时成了感想交流会，老牌剧本家和年轻的新人导演之间很快达至互相理解，预感可以成为推心置腹的组合。然而两人随即出现了分歧：花田的打算是延续CD配音剧的风格，走轻松愉快的的校园剧路线；而京极则明确表态要做的是少女们克服困难和挫折成长的青春故事。这展开让花田有点措手不及，但他也只得吐了句“卧槽”然后把带来的草案扔到一边。琢磨一番之后花田提出“要体现成长的话就像漫画版一样从组建队伍开始吧”，同时表示以现有的人物不好写出深刻的故事，要求更改设定。这些提议得到了许可。

大权在手的花田这才安下心来准备施展拳脚，“明白了。导演还有别的要求吗？”

“后期要让穗乃果因为自己的莽撞扑街，说出‘我不当偶像了’！”

“啊哈哈哈哈！”

以上掺杂了笔者些许润饰的描述可能会让大家产生不太好的印象，为了这两位的名誉有必要澄清一下。首先说到花田十辉，近期担当过TV动画『中二病也要谈恋爱！』的系列构成，一般认为他以萌系作品见长。但在业界浸淫已久的花田对各种题材的作品都有所涉猎（比如『命运石之门』），所以才能应对导演要求迅速地转换创作方向。而京极尚彦从1st单曲开始就一直担任PV的导演，想必对企划有着特殊的感情与理解，这让他在制作动画版时始终有着清晰的思路，清楚要做的是什么东西。至于这个“什么东西”的正体甚至不需要我们去揣测，根据当时另一位当事人、负责BGM作曲的藤泽庆昌的回忆，京极在说明作品方向的时候提到了一个更为概括性的词：“热血运动片（スポ根）啊。”

动画版的故事就是在这种指导思想之下开始构思的。既然是体育系社团，自然会想到辈分和等级关系，花田十辉最初便按照年级对九位成员进行分拆，让各年级的故事独立开来。最初的二年级三人组角色属性最为丰富，所以料理起来没什么问题，故事将由这三人开始，最后回到她们身上结束。接下来的一年级部分也只需要对已有设定稍加修改，主要是在花阳身上增加对偶像的热爱，以此为轴将她与凛、真姬串联起来。问题在最后的三年级：由于比较符合前辈形象的只有绘里一个，在攻略这位BOSS级人物的时候便欠缺与她处于对等立场的倾诉对象。排除掉形象比较那个的妮可前辈之后，这一任务只能落在剩下的希身上。于是与顽固刻板的绘里一同定案的，是一个完全颠覆了过去印象、辅助技能满点甚至带上母性光辉的副会长东条希。剧本将重点描写μ's各位成员的加入过程，最后再设置跨越某个障碍，

加深成员之间的羁绊。好像还忘了什么……啊，全国大赛？篇幅不够了，改日再说吧。

到了实际编写剧本的阶段，花田十辉并没有对他近年插科打诨的卖萌风格多加收敛，他笔下的 μ’s 仍然充满了娱乐性。结合导演“要深刻也要有主线”的指示，故事全程起伏激烈但足够牵动人心。花田也在创作过程中逐渐入戏，对故事和人物产生了独自的见解。对主人公高坂穗乃果，他曾表示：“穗乃果在我眼中逐渐成为了英雄式的人物，比起强调代入感，更多地是作为憧憬的对象让人想去追随。”这种认知在花田后来创作二期故事的时候表现得更为彻底，这是后话。

除了对剧本适时提出意见，演出家出身的京极直接参与最多的还是在画面表现与整体的编排上。脱胎自海外歌舞剧的豪放演出方式为故事增色不少，加之不计血本制作的 Live 部分，大大增强了成品的感染力。此外京极与一众老臣子还试图在细节中融入各种旧作的元素，以第 1 话开头穗乃果冲出校门展现惊人跳跃力的一幕起始，动画里随处可见来自旧作 PV 和杂志等载体的似曾相识的场景与对白，每集播出之后网上的考据也络绎不绝。这种致敬与传承在第 8 话达到了高潮：众人前来教室迎接绘里的一幕，从场景、分镜到人物的一举一动，一切都与当年的 PV 如出一辙。其后以一句别有深意的“我们起步的一曲”作为开场白的校内 Live，不出所料正是『僕らの LIVE 君との LIFE』的重新演绎。如此种种除了让老粉丝感慨良多，也使更多的人开始留意到动画以外 LL 的其它部分。『僕らの LIVE 君との LIFE』得以被重新评价，单曲 CD 当月入围 Oricon 唱片销量榜，是 CD 推出近三年以来的首次上榜。



Tab. 4 The peak ★★★★★★★★ 全盛期的兼容与贯彻

Implement and compatible

TV 动画化不一定是企划中创造最多直接价值的部分，但可以肯定是影响最深的一步。动画版以其精良的制作引燃了话题，获得了初步成功，成为整个企划人气的分水岭。单从数据上看，将动画化前夕发售的 5th 单曲『Wonderful Rush』首周 3800 张的销量，与动画 OP『僕らは今のなかで』的 9500 张相比较，便能看出动画化立竿见影的效果。在此基础之上，金主们筹谋已久的营销计划终于有了用武之地，一时间走在秋叶原大街上随处可见 LL 关联物的看板，各种宣传活动和奇怪的周边商品也层出不穷。在二期开播前的这一年里，官方在 niconico 动画上对一期进行了 3 次全集放送，这种密集的攻势吸引了更多的后来者，使 LL 的热度在此期间只增不减。

与此同时，由于动画观众逐渐占据了 LLer 的主流，使既有平台上的 LL 世界在不同程度上开始向动画设定倾斜。比如 μ’s 的声优们在电台广播等场合谈论角色的时候，理所当然地以动画版设定为前提而不需要附带前缀。比如 6th 单曲『Music S.T.A.R.T!!』的配音剧里，妮可前辈完成了向吃瘪出糗角色的转型。再来看动画版以外世界观与故事构成最为完整的漫画版：上文中的剧情简介说到 μ’s 集结了除绘里以外的八位成员，到这段剧情为止漫画进行到第 12 回，连载时间是 2013 年初，即 TV 动画刚开播的时期。依照之前的节奏，全员集结大概也就是两三回之内的事——但最终结果是，态度犹豫不决的绘里经历一番纠结，到正式加入 μ’s 时已经是第 21 话，整整消费了三个季度的连载！分析进度缓慢的原因，除了有编剧公野樱子在这一年内工作量剧增带来的影响，还有一种猜测是公野因应动画的播出而调整了作品的构思。仔细回顾这段时期的连载内容，也能发现来自动画版设定渗透的痕迹，比如明确了 μ’s 内部真姬谱曲、海未作词、小鸟设计服装的分工体制，新增角色绚濑亚里沙（戏份只有一格，为加而加的感觉比较明显）等等。作画方面，部分场景和人物服装开始引用动画版中的设计，人物画风和东条氏的体型也有向室田西田的现行画风靠拢的意思。

当然，企划的现状是经过长期积累而成的，事到如今并没有进行合并统一的必要。各个 LL 世界总体还是处于相对独立的状态，作为观众既能以比较不同时期不同载体的设定为乐，也可以只关注最合自己撸点的部分。至此，对各平台上 LL 故事的考察记录似乎可以告一段落了——才怪。在静待二期动画到来的期间，又





有一个新的 LL 世界悄然诞生，说的就是公野樱子亲自执笔的小说版『Lovelive!School idol diary』。

『Lovelive!School idol diary』最初是作为动画 BD 奇数卷同捆的特典而生的短篇小说，如标题所示，以第一人称方式记录了成员们的日常趣事。在完成特典小说之后，意犹未尽的公野将 SID 的故事扩展至独立的长篇并以单行本的形式推出（虽然单行本也比普通的轻小说要薄上许多）。小说的实际内容除了有团队活动的记录与感想，还会插入成员各自的童年故事，以及一些以常理来说不可能公之于众的内心告白，所以被冠以“μ’s 活动日志”名目的 SID 实际上更像是少女们的私密日记。与曾几何时的十二妹妹书信、十九姐妹日记一样，GOD 选择以她最擅长的体裁，将少女们的心情赤裸裸地呈现出来。

而之所以称作是全新的世界，是因为 SID 没有止步于动画的附属作品。小说只在背景事件上与动画保持一致（二年级三人组组建 μ’s，在学校礼堂举办初次 Live 之后逐渐扩大规模，最后攻陷“绝不认同你”的顽固会长的过程），在细节上则有不少出入。描绘人物形象时也取长补短地糅合了动画化前后的设定，既有偏向动画路线的，也有背道而驰的，难以一概而论。最能体现这种两极分化的是以下两人的篇章：

School idol diary
矢泽妮可



SID 的妮可首先排除了动画版里歇斯底里的印象，回归到一个心思慎密游刃有余的妮可前辈，以她的“niconiconi~”活跃着 μ’s 的气氛。时而也会拿一年级的后辈们开玩笑，展现她小恶魔的一面。在校园偶像这个身份之外，她还是一个贤惠的代理主妇，代替工作繁忙的母亲料理家事，照顾两个年幼的妹妹。

“两面性”一直是矢泽妮可这个人物的重要标签，而小说里妮可的表里差异并不在她对人的态度上，而是通过描写她不为人知的努力与艰辛来体现的。妮可对偶像的憧憬在她很小的时候已经开始萌芽，这种近乎本能的欲望比任何人都要强烈。穿着华丽的服装在舞台上歌唱，将她的笑容撒播到全世界，让已身在另一个世界的父亲也能看见，这样才能不愧于她的名字——代表微笑的“にこ”。为了实现梦想，妮可付出过很多，然而现实比她贫瘠的身形还要骨感，让她累累受挫。支持她一直坚持下去的是“梦想”，而将她伤得最深的，则是“希望”。机会似乎总是距她一尺之遥，待她伸手去抓取时却一无所获：童年的妮可很早就察觉到家里的状况，所以她从不为自己的梦想向母亲索取，只依靠自己跟着有门路的同学家长四处奔走。好不容易在某一年加入了地方剧团的免费体验班，依靠努力训练获得了肯定，却在选拔赛的最后因为硬件条件输给了专业班出身的孩子，与童星出道的机会失之交臂。剧团毕业后的妮可，从小学到初中参加过大大小小各种事务所的选秀，也获得过不错的成绩，但最后都
付不起研修班的学费而不了了之。就在她
也开始产生消极情绪的时候，让她重新燃
情的，是落成不久便以优秀的艺能科闻名
的的 UTX 学院，以及 UTX 引以为傲的校园
团体“A-RISE”（元祖）。A-RISE 的演出一
次让她感动落泪，妮可认定了 UTX 便是她
毕业后的必然归宿。当时的她过于心无旁
以至于忘记了 UTX 对她来说是高不可攀的
学校，直到看见 UTX 的招考说明才从梦中
再一次因为同样的理由，因为穷而栽倒，
来非常可笑，但这道却是她无论如何也跨
的难关。这种时候的妮可仍然强忍着泪水，
佛一哭出来便意味着服输，连心灵的支撑
失去。她甚至连抱怨也做不到，记忆中教
“niconiconi~”的慈祥的父亲，为了一家生

早贪黑已经足够操劳的母亲，仰慕着自己的妹妹，全都让她无法去怨恨这个所爱的家。无处宣泄的情感化为对自身价值的怀疑，动摇了她一直以来的决心。即使在融入 μ’s 这个群体之后获得了重新追求梦想的勇气，妮可的内心深处始终对能否成为偶像存疑。她也很少对同伴们谈及自己的家庭与过去，原因不仅出于与年龄相符的虚荣心，也是对内心那个不自信的自己的回避。

在小说的最后一章中，妮可终于积劳成……流行性感冒，倒卧家中。担心妮可的 μ’s 一众成员不请自来，闯入家里对她进行看护。曾经想方设法隐藏起来的那个家无情地暴露在同伴面前。当然，她一直耿耿于怀的家里的秘密在其他人看来根本无足轻重。在感激与狼狈之余，妮可却感觉松了一口气，也许是因为需要背负的东西少了一件。只要多一点坦率，与她共同进退的伙伴就在身边。

公野通过 SID 还原了一个漫画版的或者说是她最初设想中的妮可，也一并回收了几年来关于妮可的零散伏笔。而另一个在动画化时经历豹变的角色东条希就没有这种待遇了，SID 里的希也是偏向于动画版的印象。这种差异的缘由为何呢？肥希果然是爹不疼娘不爱的娃吗？是“兴趣：午睡；喜好的食物：烤肉”的错吗？要分析其中的原因，还得从小说的创作背景说起。

回顾动画版中希的表现，首先是视觉上的存在感……不对，这不重要。更改设定后的希充分发挥了她作为前辈的立场，为 μ’s 提供了全方位的支援，出场不多但存在感并不弱。但对于希这个个体而言，剧本在她身上并没有太多的着墨，她的想法、行动原理一直笼罩在迷雾之中，加入 μ’s 的理由也略显牵强。如果说动画版中的妮可前辈在以别样的方式发光，希则显得内在难以捉摸甚至可说残缺不全，与她在动画版中仿佛又增加了一个吨位的外表并不相称。在被问及对 TV 动画 Lovelive! 的感想时，公野机智地回答道“动画版和我心里的 LL 印象完全一致，我看得很开心”，至于对角色方面的看法则没有提及。在一期刚完结，二期还是未知数的阶段，公野迫不及待地以自己的方式对这个希的的背景进行补完，也许正是出于她作为母亲的责任感。这种猜测在她后来的的创作感言里也得到了印证，她表示 SID 的创作过程中以三年级组的执笔最为顺畅，其中妮可的故事是她一直想要讲述的，而希的部分则是“有太多不得不说的事”。

School idol diary
东条希





SID 的希仍然是那个不可思议的副学生会长。在她悠然自得的校园生活里，希始终维持着适度的距离感守望着周围的人，在需要的时候给予建议和支援。她的距离感偶尔也会被后辈们过分坦率的举动打破，使她感到困惑露出娇羞的一面。这样的每日虽然平凡，却是从前的她无法想象的。

东条希有着和同龄人不一样的童年。因为父母工作的关系，希从小辗转全国各地，从来没有在同一间学校待过很长时间，所以也交不到什么知心朋友。希天生是个感受性很强的孩子，缺乏与人交流的她，习惯以自己独特的视点观察这个世界。身边的山林草木鸟兽鱼虫在她看来都蕴含着特别的力量，她甚至能看见隐藏在自然界中的各种神灵鬼怪。但为了不被当做奇怪分子，在被嘲笑过几次之后她便不再向旁人提及这种能力。等她察觉到曾经所见可能只是孩童时期独有的幻想时，已经是很久之后的事了。

只看这段描述的话可能会对希产生独行者的印象，但她在人际关系上其实下过不少功夫，每到一个陌生的地方总是积极地融入当地生活，她那奇怪的关西口音便是混合了各种方言的结果。在转学生活中她还掌握了一些处世的技能，比如来到新的班级，只要拿出塔罗牌宣言自己的占卜很灵光，周围的女孩子就会聚集到她的身边。虽然希和周围相处得还算融洽，但等小伙伴们对转学生的新鲜劲一过，大家就又回归到各自的小圈子里，而希还没来得及与他们深入交流便又匆匆转学到别的地方。而希也逐渐习惯了这样的相遇与离别，所以即使在完全陌生的学校里迎接小学毕业，她也原以为自己可以不为所动。但是到了毕业式那天，看着与她没有任何交情的同学们含泪互相告别，带给她的冲击比想象中还要难受。无处容身的希只能呆立在教室的一角，为了不破坏周遭的气氛，配合同学时而微笑时而摆出失落的表情。在那之后的希始终将自己置于局外人的立场，在无法抵抗的浪潮中选择随波逐流，用温柔随和的态度维持着无冲突却也不深入的人际关系。然而温柔的反面是妥协，随和的反面是压抑自我，渐渐地她连自己的语言也失去了，在塔罗牌的旨意之外居然找不到可以表达自我的方式。

升上高中之前，希回到出生地同时也是母亲故乡的秋叶原，选择了独自留下来度过高中生活。理由之一是厌倦了漂泊的生活，二是她从秋叶原一带热情的气场中预感到某些可能性。从结果来说希的预感应验了，她在入学音乃木坂之后不久便邂逅了让她平静的心荡漾的人——隔壁班传闻中的金发美少女绚濑绘里。希眼中的绘里无论性格和际遇都处于自己的对立面上：她聪明干练，有着外国人的相貌却是土生土长的本地人，待人算不上热情但却是校内人气的中心，受到大家的仰赖。希对这样的绘里产生了一丝抵触，所以在一次偶然的接触中，她捏造了占卜结果，故意将绘里激怒。恶作剧的效果超出了她的想象，演变成两人针锋相对的局面，同样超出想象的还有绘里的纯粹。通过这次事件希开始了解绘里身上吸引人的特质，她的正直、认真、即使笨拙仍然用真心与他人碰撞的勇气，这些都是几乎已被自己忘却的情感。也许希只是想要一个与绘里单独交谈的机会，去接近这个会对她说出“你的占



不是招摇撞骗”的人。从此希没有放过这个“欺负起来很有趣的死脑筋”，而绘里也将希视作“无法置之不顾的问题人物”，两人的距离逐渐缩短，等察觉到的时候已是形影不离的关系。这段奇妙的友情改变了她们待人接物的态度，并在日后将她们引导到 μ’s 这个群体当中。在那里，希遇到了更多真心待人的伙伴，可以让她率直袒露自己的愿望。“这是咱第一次找到这样舒心的容身之处”，是希对自己身心历程的总结。

融合了过去作品元素的『School idol diary』可说是公野创作的一次总清算，在粉丝中获得了不俗的评价。全九卷的小说在推出之后被改编成漫画与原漫画版并行连载，还与手游进行联动定期将部分章节加入游戏中，小说方面也已经确定会制作续刊。SID 或有可能成为动画版以外延伸最广的原创内容。不负责任地猜想如果日后有第三次 TV 化的机会，说不定会以小说作为改编的蓝本，标题就叫『Lovelive!Re Pure』吧，喔。





Tab. 5 Moment 当下的她们·收获与离别的季节

Harvest and parting

关于『Lovelive!』，关于 μ’s 的流水账就先扯到这里。对最后尚未提及的 TV 动画二期，可说的内容有很多，这里只谈笔者的一点主观印象。个人认为二期的制作思路如同剧中 μ’s 再次冲击 Lovelive! 大赛的理由一样，不仅为了留下回忆，更是为了留下“结果”。这句话的含义不只是给予 μ’s 再次冲击 Lovelive! 大赛的机会，更重要的是将聚光灯照在至今戏份不足的成员身上，以及对每一位角色的成长进行清算，同时表现她们之间更加坚固的羁绊，总之把一期时未能顾及的内容毫无保留地呈现出来。二期对 LL 历史的引用与致敬也较前作更多，仿佛要贪婪地将数年来企划的所有亮点全部反映到动画版有限的篇幅里。回顾动画版的故事，剧本从一期开始便有意将整个企划的足迹投射到剧中的 μ’s 身上。正如现实中企划从无人喝彩到现在的遍地开花，穗乃果等人也从那个冷清的礼堂起步，最后登上了华丽的全国舞台。所以当那句在企划历史上出现过无数次的“大家一起成就的故事”堂而皇之地写入第 10 话，除了传达剧中所述的意义之外，也包含了剧组对每一个参与过企划的人员以及全体 LLer 的谢意，将剧中的狂欢延伸到了戏外。而在狂欢过后，故事的主轴再次回归九人这个整体，同所有关于友情与青春的故事一样，她们从相遇到相知，现在终于到了互相道别重新出发的时候。11 话的标题『我们的决定』，取自 G’s 上 μ’s 初次登场时的一节文段。上一次，她们决定为了拯救学校挺身而出成为偶像；四年后的她们终于实现愿望，能够不留遗憾地完美谢幕。



正是由于动画与现实企划之间的种种映射关系，所以当动画以毫无保留的方式燃烧殆尽时，屏幕外观众的寂寥感也带上了几分现实的色彩。人们不约而同地联想到，如果一切终将迈向终结的话，『Lovelive!』这个企划的终点又会在何时到来呢？『妹妹公主』在 G’s 上连载的时间是 4 年半，这大约可以代表目前为止电击系美少女企划的最长生命周期，『Lovelive!』已经能确定会突破这个极限，而论影响力也早已青出于蓝。再往后呢？没人可以预料。所幸的是“大家一起成就的故事”因为有着 μ’s 第十人的支持所以仍然充满活力，剧场版与其他进行中的计划也同样让人期待。所以，享受梦想实现的这一刻，才是现在最应该做的事吧。▲

微笑动画月报

ATTENTION
DVD
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 蒲牢
■责编 / 稗田阿吃
■美编 / 塔里

暑假已过，不知道广大学生朋友们有没有适应新学期的紧张节奏？伴随着今年的夏天余温逐渐褪去，夏季档的动画也大都即将迎来完结。这一期准备回归传统，要说说几位老牌 P 主的新 Vocaloid 投稿，还有更多关于动画类的投稿推荐。总体来看最近的 Nico，对于『冰雪奇缘』主题曲、插曲等的翻唱潮才刚刚散去不久，在各路排行榜上出现得最多的是动画新番相关的主题曲和插曲，特别是某一版本『東京喰種』的片头曲翻唱，已蝉联 Nico Ranking 榜首数日。此版本在岛国和国内都成了点击数的大热门，于是我们就先从这一首开始吧。

東京喰種 OP を熱唱する外国人

番号：sm24457069　作者：PELLEK

本季最热新番之一的片头曲『unravel』，在 Nico 翻唱版本众多，这一版从 YouTube 上转载来的翻唱可谓异军突起。说起 YouTube 和 Nico 的事儿，其实总会有一些人将他自己认为好的作品从 YouTube 上转载到 Nico 上去，包括有一些唱见其实只在 YouTube 投稿，由于转载者的存在，也能让更多人听到，似乎还有一些唱见由于这个契机而转投 Nico 来着 w 好了，说回这次的翻唱作品，其实这位外国人是挪威乐队“PELLEK”（官网:http://pellek.com/）的主唱，而且此前已经翻唱过不少日本动画歌曲了，其中包括火影、柯南、钢炼等的一些大热歌曲。此次翻唱视频大火的原因不少，第一自然是作为男声却能完美地唱出这首歌的原 key，一开场高音惊艳世人，真心是很值得说道；第二就是翻唱者虽然是位外国人，不怎么标准的发音也无法遮挡歌者的实力啊，最后自然是小哥很帅（够。最后推荐一个同样原投稿于 YouTube 的作品——『東京喰種 OP『unravel』ドイツ語 Ver.』（番号：sm24143860），德语版也很有气势哦！







【ばずぱんだ×ちょまいよ】らいおんハート、アレンジして歌いました。

番号：sm24512834　作者：ばずぱんだ、ちょまいよ

本月唱见版也依然热闹，除了上述的『unravel』，还有最近超神展开而完结的动画『ALDNOAHZERO』的第四话片尾曲『aLIEz』翻唱也投稿众多。不过作为夏季结束要推荐两位歌者，有很多人说他们很有暖意，为了即将到来的冬天做下贮备吧（喂。ばずぱんだ（mylist/17964723）其实更多的时候是一位生放送主而不是一名歌者，若是遇上他在夜晚的生放送，几乎可算是最美的睡前音乐之一了。ちょまいよ（mylist/14929300）最近有开始使用新 X 微博，除了唱见，也有参与一些原创曲的作词工作。国内很多人称他们为“治愈系”的声线，本次翻唱著名组合 SMAP（就是中居正广、木村拓哉所在的组合）的『らいおんハート』，两位歌者特殊的声线赋予了这首歌新的面貌，快来接受我的安利！



NICO NICO

千代ちゃんのことなんかぜんぜん好きじゃないんだからねっ!!

番号：sm24432950 作者：シバタ

最近动画完结季，笔者身边的小伙伴们不少都不约而同地认为最恋恋不舍的就是『月刊少女野崎君』了，这部披着少女漫画外衣的爆笑作品，为我们呈现了各路有趣的角色。女主角第一集就向男主角告白，结果却被男主当成自己漫画的粉丝而豪放地给了一张签名 www 此后女主角的恋情一直毫无进展……不过女主角也凭借她自身的性格特点收获了不少三次元 fans，这不就有人给她制作了自制 MAD，还傲娇地把名字取成了“才不是因为喜欢千代酱才做的呢”作者你的傲娇脸o(￣へ￣o#）暴露得可彻底了呀哈哈。不过看到动画里这么可爱的女主霸占屏幕不知道有多少人准备上前舔一下呢（？









【初音ミク】End of the World【オリジナルPV】

番号：sm24438596 作者：蝶々 P

本月有数名老牌 P 主出没，比如大家都很熟悉的蝶々 P。这位此前多次被认为是女性的 P 主（顺说有此“特殊”待遇的还有亚沙等 P 主）最被人追捧的自然是他对于钢琴在编曲中的独特运用，前奏一起，独特性便已昭然若揭。期间大量变奏的使用、钢琴的存在感很容易博得各路人群的好感。同时近期投稿的还有著名 Vocaloid 曲『【GUMI】十面相【オリジナル曲 PV 付き】』的作者 YM 的新曲『【GUMI&MAYU】無心島【オリジナル曲】』（番号:sm24492801），以及 Nem 的新曲『【初音ミク】パラレルワールド【オリジナル MV】』（番号:sm24504924）等，虽然没有足够篇幅逐首介绍，但也一并诚意推荐。



【艦これ】ひえ~~~~~~

番号：sm24467368 作者：黒茶色のねこ

本期依然给大家选了舰娘相关的作品，DMM 自从在舰娘上大获成功之后一直是动作不断，从城娘、建娘之后，最近又打算推出女性向的页游『刀剑乱舞』，据称 2015 年还将推出银河英雄传说……氪金的玩家们可以手动和财布拜拜了 w 本月热门的这个舰娘手绘动画来自对于动画『Sacred Seven』片头片尾的“舰娘版重制”。Sacred Seven（日语：セイクリッドセブン）是 SUNRISE 制作，并由日本 MBS 播放的原创系列电视动画，于 2011 年 7 月开始播放，同年 9 月 17 日播放完毕，是部青春热血战斗物语。OP 由梶浦由纪负责，女主角声优中岛爱演唱，片头完全是燃系激战画面，用舰娘来还原也是般配极了 ww

此外还要再推荐本届 MMD 杯获奖作品『【第 13 回 MMD 杯本選】イーノックが艦娘たちと踊ってみたようです。』（番号：sm24241312），用到了有段时间 Nico 知名的“大丈夫”恶搞梗，欢迎捧腹品鉴 ~





开学不久就迎来中秋节假期，没多久又是十一七天长假，上学上班的读者们不知道是出门旅游访友还是在家恶补动画新投呢？不过今年暑期光是魔都这边就迎来了 cleanero 和优十两场 Live，十一还有蛇足来沪，总感觉大家狼血沸腾了（*´Д｀*）~随着大量动画完结，除了不舍其实还有更多对于下一季的期待吧！这一期大多是在说动画相关话题，希望大家阅读愉快，我们下一期冬季新番见（明明是 Nico 播报啊喂！（#`O′））！（*´▽｀*)BYE~▲

黑色幻想外衣下的战斗“少年漫”？

——浅谈新晋虐妹狂魔的“虐妹神作”『斩！赤红之瞳』

■文／多魔 ■责编／如月千华 ■美编／ASKI

又一虐妹狂魔爆诞？突入漫画界的タカヒロ

说到虐妹狂魔的名号，很多人的脑海中都会浮现鬼头莫宏、冈本伦这样的名字，特别后者在一般大众看来更是丧心病狂的存在。在作品中对女性的差别待遇，大概足以让当年针对弘兼宪史的那群女权主义者走上街头愤然抗议。然而江山代有才人出，『斩！赤红之瞳』的横空出世，标志了一个全新时代的开始。在 DARK FANTASY 的舞台上，披着少年励志故事的外衣，实现的是 80 代少年漫画的残酷描写。如今是萌妹掀起风潮的时代，所以这过酷的厄运似乎理所当然地降临到了妹子身上。断肢、全身打扑、腰斩、生首，一部本该让人热血沸腾的少年漫画就被贴上了 RYONA 和 GURO 的标签。而原作者タカヒロ，对于只守备漫画分野的爱好者来说，和久慈光久一起，成为了“新世纪虐妹狂魔”的代名词。

而タカヒロ究竟是不是无可救药的虐妹狂魔呢？我们又该如何评价『斩！赤红之瞳』这部作品呢？接下来就让我们围绕这部颇受争议的作品来看一看，谈一谈。



原作 タカヒロ
STORY : TAKAHIRO
作画 田代哲也
COMIC : TASHIRO TETSUYA
アカメが斬る！
Akame ga KILL!
公式ガイドブック

第一次的叛逆，黑タカヒロ参上？

タカヒロ（TAKAHIRO）对于漫画爱好者来说可能是个陌生的名字，但是对于 GALGAME 玩家来说可以说是耳熟能详的。身为 Minato Soft（みなとそふと）的代表，做出了一个又一个捏他丰富又轻松愉快的，以卖角色为主的游戏。タカヒロ最初是在 INTERHEART 供职，虽然学的是程序，但一开始负责的就是剧本。先后写了『少女人形』和『恶戏 4』两作，都不是主导作品。他真正主导的第一个作品『姉しよ』是在 INTERHEART 的旗下品牌 CANDY SOFT 做的，可以说从一开始就塞满了个人趣味。游戏内容正如其名，可攻略女角色全员都是タカヒロ自己最爱好的姐属性。11 区同人出身的作家有这样一种思维方式，那就是在制作作品之前首先会考虑自己喜欢的东西会有多少人接受，如果觉得这样子接受的人会比较多，就会毫不犹豫地践行自己的正义——他们把这种思维方式称作“考量市场”。タカヒロ本质上也是如此，自己不喜欢怎么做得好？而实际上，作品的大卖也证实了有不少人是接受他的趣味的。本作作为姐系 GALGAME 的评价非常高，有兴趣的同学可以尝试一下。

虽然『姉しよ』这部作品，本身的出发点是作为一部“抜きゲー（实用游戏）”开发的，但是无论是角色性的塑造，以及日常的交流内容，比起中低程度的实用游戏还是要丰富得多。而且，这部作品没有猎奇和鬼畜的部分，全篇基本上都是以轻松搞笑的节奏来推进的。最重要的是，即便男主角与某个女角色建立了恋人的关系以后，该女角色的姐属性并不会降格。由此可见，タカヒロ对于“姐”这一存在的执着程度非同一般。在其后的作品中，包括『つよきす』（『娇蛮之吻』）、『きみある』（『你主我仆』）、『マジ恋』（『请认真和我恋爱』）等等，都必定会出现姐属性的角色。至于『姉しよ 2』，更是把各种不同类型的姐姐完全分立了出来，在某种意义上称为是“究极的姐系 GAME”也不足为奇。





而『斩！赤红之瞳』中的雷欧奈和艾斯德斯将军，也是处于“姐”这一位置上的角色。

在顺利推广了自己的姐控情结，造福了天下姐控玩家以后，タカヒロ又开始了傲娇的布教行动。『娇蛮之吻』是一部布满了傲娇元素的作品，但却是对“普通的傲娇”有更进一步的诠释。说起“傲娇”，普通的作品一般会先从女主人公的“傲”开始，由于男主人公言行的影响，慢慢地再渗入“娇”的元素。最后，“娇”的元素转为主导，男女关系成立。但是『娇蛮之吻』中所包含的，是站在“傲娇感情延长线”上的内容，从“娇”的依存状态到相互间的理解、尊重与独立，这一点是通常的恋爱作品中很少涉及到的问题。而故事本身也属于学园喜剧的范畴，对现实环境的描写更多，更贴近现实生活剧。声优方面，该作品首次请到了一些名声优来担当配音，在 GALGAME 的世界里，用名声优来讴歌青春的意义，我们后边会提到。

总之，从 INTERHEART 时代的タカヒロ来看，只要是他主导的作品，似乎就没有任何“黑化”的征兆。而自立门户以后的タカヒロ，更是在建立 Minato Soft 之初，就挂上了轻松快乐积极向上的大旗。公司第一作『你主我仆』将各类符合タカヒロ式美学的角色融入其中，虽然讲述的是家族以及成长的故事，但是夸张的搞笑段子和致敬式的少年展开却使得作品本身趣味性满点。而相对于前几作，角色统合之后变得错综复杂的同时，“人物之间从独立到相互影响”这一点也是本作相对于前几部作品的变化之一。『你主我仆』可以说是为 Minato Soft 奠定了一个基调，融入了更多“タカヒロ式”的元素。比如说，在声优这个环节上，为什么要请名声优？因为考虑到他们以前出演过各种タカヒロ耳熟能详的动画作品。在塑造人物的时候，尽量在某个人物身上投影出这位声优以前配过的角色性格，让他们说同种类型的台词，会进行同类型的情势判断，甚至，直接让“他 / 她”说出曾经说过的名台词。这一点将タカヒロ追求娱乐和致敬的 OTAKU 性体现得淋漓尽致。让更多人享受快乐，而这种快乐，是只属于和タカヒロ臭味相投的 OTAKU 们的快乐。

而『请认真和我恋爱』，我们俗称的“真剑”，应该说是站在了『你主我仆』延长线上的作品。在『你主我仆』中，主从关系，也就是从以前的“洋馆物语系”开始一直延续下来的内容，占了

一定的人际关系的分量。主从两种主体毕竟从地位上、认知上都有根本的差异，追求的目的也是不同的。而在『请认真和我恋爱』中，抛开了上下关系之后，使得不同的主体之间更容易将目光“投到另外的人身上”。使得人之间相互的影响和作用，显得更平稳自然。而タカヒロ在本作中更是变本加厉地请来幻之声优阵（具体是谁大家也都知道了）大玩各种老梗，也让他的 OTAKU 同学们大呼过瘾。

『请认真和我恋爱』里边有了更多少年漫式的内容，让从来在少年漫中的“对某人单纯的憧憬”完美地溶入了美少女作品中。而最后通过层层突破之后，得到的是“重要的是自我为本我”式的答案。在这种方面上，也与タカヒロ之前的『娇蛮之吻』有一定的共通点。

但是，即便是『娇蛮之吻』和『请认真和我恋爱』之类的作品中包含有这种“各自的去向”式的内容，但也绝对不是说会产生“随波逐流”这样的悲怆感，更多的反而是“不断改变的生活”一般积极明快的感觉。タカヒロ的 GALGAME 作品一直都是强调要“积极明快”的，而他也是说到做到了。

那么，タカヒロ个人是不是有这方面的偏好？或者说他受到过类似作品的影响？

我们之前也有提到，タカヒロ是个普通的 OTAKU。应该说，GALGAME 业界里的タカヒロ这代人，纯粹地出于主观爱好而进入这个领域的人——也就是 OTAKU，理论上是不少的。比如我们大家都知道的萝卜厨吉宗钢纪、现在在动画界大杀四方的小坂崇气等等。

タカヒロ喜欢什么样的作品呢？ 11 区那边小时候从动画、漫画开始认知 ACG 领域的人是非常多的，通过タカヒロ的作品就能看出，他自己对于少年漫画是非常钟爱的，其中富坚义博估计首当其冲。当然，我们看岛本和彦的『青色火焰』也能知道，高桥留美子在很长一段时间里都给予了 11 区少年深刻的影响，而タカヒロ自己也有提到『请认真和我恋爱』其实就是以『乱马 1/2』为目标创作的。“有时候看到评论网站会有人说‘タカヒロ作品一股留美子味儿’，虽然没有刻意为之但确实还是受了很多影响吧”。其他作品就非常多了，タカヒロ列举出的比如『潮与虎』、『GS 美神』等。没有列举出来的——其实很多 JUMP 他都有看，像荒木飞吕彦的『JOJO 的奇妙冒险』，以及尾田荣一郎的『海贼王』这种国民级作品他自然也不会错过。



除了漫画作品以外，对于动画、特摄、时代剧、游戏、历史小说、轻小说等领域，タカヒロ也都有所涉猎，所以很难说他是受到某一部特定作品的影响而产生了『斩！赤红之瞳』的创作思路。只是他似乎有提到过 80 年代含有残酷描写的少年漫画，比如『北斗神拳』对他的影响，这也可能是他一反惯常风格，决定走上“虐妹”路线的出发点。另外有趣的是，タカヒロ最喜欢的平成骑士是龙骑。经过老虚的小圆脸，想必大家也已经对这部“臭名昭著”的平成骑士作品有一定了解了吧。这是否是タカヒロ的“里取向”，也确实让人浮想联翩。

热血或黑暗？残酷斩击中的少年要素

看过『斩！赤红之瞳』介绍的人大概都能了解到，这部作品在一开始就自称“DARK FANTASY”。为什么是“DARK FANTASY”，诚然看了作品以后，发现世界舞台的设定确实是在一个中世风格的封建王朝之中，官僚腐败，民不聊生。除了政治腐败之外，世界之中还有危险种、异种族等存在登场。最后不可欠缺的，还是残酷描写，大致也确实符合 DARK FANTASY 的构成。但是，从笔者的个人角度来说，这部作品并没有着重笔墨在 FANTASY 舞台的渲染上。像『冰与火之歌』之类的作品，都会着重笔墨在政治的斗争，种族的制衡，以及错综复杂的人性等方

面，这种“大人社会元素”的描写会使得 DARK FANTASY 更加重厚，更加黑暗。而虽然『斩！赤红之瞳』有不少残酷描写，却让人丝毫感受不到 DARK FANTASY 的氛围，其最重要的原因在于——它的本质构成，是一部日式的少年漫画。在这部漫画中，我们几乎看不到对宫廷政治的描写，即使有对民不聊生的混乱社会的描写，但也很难让人感受到“混乱”的氛围。一部作品的剧本、文字的描写对于作品是重要的，但塑造一种与故事相符合的氛围是更为重要的。举个例子，以『妙想天开』来说，这部电影的故事性真的无与伦比吗？笔者倒是认为，这部电影取胜的关键就在于其通过镜头、色彩、以及小道具、场景的使用，而营造出了一种整体上的“无序”、“混乱”的氛围。而如果是少年向的作画，少年向的展开，都会使得作品本身的重厚氛围流失掉。即便是像『传说巨神伊丁』这样面向小朋友的卖玩具作品，人设也是启用的真实系的湖川友谦，而一个接一个的“富野节”更是让观众心悸不已。所以，根本上来说，要在一个充满 POSE 充满追求的少年式展开的漫画中实现 DARK FANTASY 的构筑，实在是难上加难。不是说几个人的惨死就能使 DARK FANTASY 变得有说服力，就像不能说因为某女人的脸被削掉了就说 OVERMAN 是“黑富野”的杰作一样。

『斩！赤红之瞳』中所体现出的少年倾向可以说非常浓重。主角一开始相对比较弱小，先是同伴的死赋予了他一个变强的理由，随后马上又被一个组织接收并“保护”起来。这个意图非常明显，因为主角很弱，无法一个人在这个世界上存活，所以一群强者把主角“圈”起来，进行修行，准备迎接中 BOSS 的到来。实际上变相地为主角制造了一个温室环境，然后为了让主角练手，专门挑选“练级区域”给他打一些能够刷经验



值但是又打不死他的怪——简单来说就像 JUM
系一开始，主角被师父，或者是一个或者一
前期强角带着去刷几条杂鱼一样。这与 DA
FANTASY 中的独行侠或者落水狗的姿态相距
远，“这根本是王思聪”感油然而生。

然后到了一定阶段以后，敌方就会开始刷
比如『斩！赤红之瞳』中的情况就是三兽士、狩
罗刹四鬼、狂野猎犬之类。特别是三兽士和罗
四鬼这样散发着中二气的称号更赋予了作品一
少年的意味。随着故事的推进，一些前期强角
会开始退场或者不成战力，后来进入狩人特务
队的赛琉发给了希儿第一份便当。另外处于主
塔兹米的师父 & 大哥位置的人物——布兰德也
对三兽士的战斗中光荣牺牲。少年总是要踩着
父 & 大哥的尸体才能前进，龙我雷诚然，西豪
然。有趣的是动画版布兰德的声优也是小西克
可惜了主角塔兹米不是柿原彻也。而布兰德退
有一个更重要的使命是，因为大家都是帝具使
主角没有帝具，还是个弱者，这故事没法发展——
就像众人都开着高达在天上飞了陨石背后突然
出来一个球一样。所以还没等布兰德躺地板，
角先把恶鬼缠身穿身上了。能力一提升就变成
一拳超人，什么三大天王四大神将统统玩蛋儿
等后边一打发现，诶？之前还那么牛逼，现在
么能力值降回来了？是的，所谓直属手下三兽
到最后也就是个天津饭水平而已。

旧的不去新的不来，佐助走了到头来佐井
得来凑个数。BOSS 一去一回抓回两个新角色
一回来时髦得不行，多打一打发现也就那样。

展开很少年漫，构成和作画同样很少年漫
大量的戏份被分配给了打戏，而打戏的时候就
无尽的 POSE 和无尽的广角镜头。必杀技名
吼得震天响，必杀技构图魄力十足，怎么看都



JUMP系。一段打完对放嘴炮，嘴炮完下半场继续，一不留神打个几十页，还是颇有少年漫的爽快感。

最后，我们还可以来闲聊一些细节设定上与相关要素。首先，关于把人物设定为是混乱时代的“惩治恶代官”的杀手组织，结合到『斩！赤红之瞳』的世界观里看可能感觉不到，但提拿出来看其实和以往的时代剧必杀系列有着异曲同工的妙处，而在艾斯德斯的“比武招亲大会”上给出镜头的杂鱼角色，以及后来登场的以藏，都是时代剧装束，这大概也体现了タカヒロ本人的趣味；其次，帝具这种设定，乍听起来有些像FATE系列的宝具，而タカヒロ本人也是FATE系列的爱好者，有没有一定程度上意识着宝具去做这个设定，还是一个小小的疑问。不过假如是少年漫画的话，每个参战角色都有特殊的能力或者武具是理所当然的事情，死神还每人一把斩魄刀，赤瞳拿把村雨也就不是什么稀罕事儿了。当然关于这种帝具也有很多传说级的牛逼设定云云，不时髦不中二可不行；帝具的种类是个大杂烩，热兵器、冷兵器、SF兵器、幻想兵器一应俱全，就差什么BIOBOOSTER ARMOR了。恶鬼缠身、修罗化身虽然在外观上融合了很多变身英雄的要素，比如像修罗化身那边会有一点龙骑中夜骑的FEEL。但是从设定上来说，包括装甲本身的拒绝反应，以及恶鬼修罗的命名来看，是很像『斩鬼者觉悟』的。战斗方式上，主角的恶鬼很觉悟，但是布兰德的恶鬼很潮与虎。然而，致敬的要素并非只在帝具上出现。“アカメが斬らなければ誰が斬る”这样的题头，完全就是『再造人卡夏』无误。

随着强敌的不断登场，令人血脉偾张的打斗戏也越来越多；而日常也看不出什么沉重，时不时也来点轻松愉快的喜剧桥段。比起剑风式的黑暗，『斩！赤红之瞳』可要亮堂得多了。

虐妹情节孰之过？萌系大潮中的残酷描写

八十年代是个开放和疯狂的年代，正如『青色火焰』所说，各种文化都在那时开花，圣饥魔的出现，偶像歌手的辈出；『魔法少女明琪桃子』的大热，『超时空要塞』的成功；『银翼杀手』的横空出世，『回到未来』的异想天开……各种奇异的表现都能够得到允许，因此才有了像『A子计划』、『BIRTH』这样的作品的存在。性和暴力，都是被宽容的；超展开和大乱斗，也是被宽容的。迄今为止仍有不少人羡慕那个年代的设计力和想像力，无论从主观的角度，还是客观的角度。

现在的少年漫画虽然血表现大量存在，但是细致的身体破坏描写、让人产生厌食倾向的

アカメが斬る!
Akame ga KILL!
公式ガイドブック

脏器的纹理和残块，一旦出现，无疑会成为舆论护人及媒体人口诛笔伐的对象。而在八十年代的少年漫画中，这并非是不可能的。首当其冲的当然是我们大家所熟知的原哲夫的『北斗神拳』，飞溅的肉块导致TV动画都不得不进行河蟹；然后是来留间慎一的『魔神传』，被轰杀至肉泥的女主角的残缺的五脏六腑在男主角的能力下在空中重新合成人体；之后还值得一提的是高屋良树的『强殖装甲凯普』，虽然对面是生化兵，但是生首、身体溶解之类的残酷描写也并不少见。不过，说起少年漫画的残酷描写在七十年代就已经有了，只不过没有像『北斗神拳』影响力如此大的主流长篇连载而已。

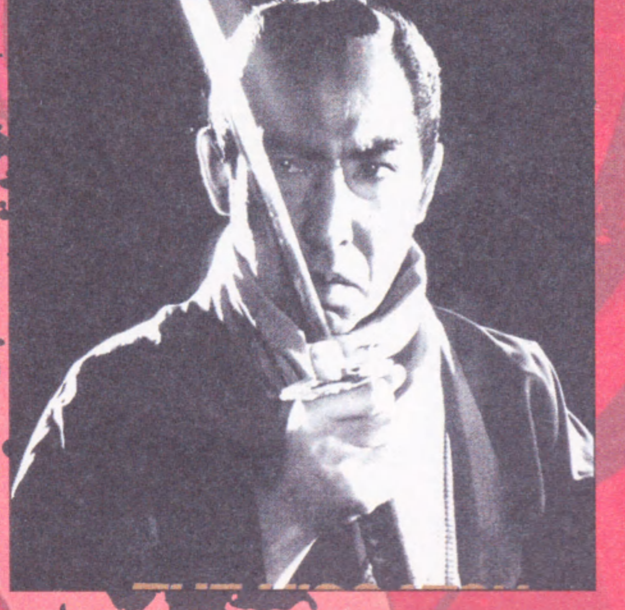
关于タカヒロ本人受到那个时代漫画影响，特别是残酷少年漫画影响的资料，笔者确实曾有看到过少许，但是在目前没有再次确认的情况下，笔者也不敢妄言太多。唯一可以肯定的是，与タカヒロ自己长期制作游戏的作风不同，他自己是很喜欢看黑暗系的故事的。只不过，喜欢太宰治这一点，可能不太能成为他进行残酷描写的理由。而在11区的评论中，也有一些人提到过，这种登场人物不断死的漫画，让人想起了『北斗神拳』，只不过在那个时候，漫画的世界总是被浑身肌肉或者脑满肠肥的男性占领的世界而已。

在本作中的残酷描写，像腰斩和生首一类，在永井豪的漫画中已经实践过了，甚至，把生首晒在一个极高的柱子上，总会让人想起美穗那个噩梦般的场景。而至于串刺、铳杀之类，或者被怪兽咬碎之类，这在那个年代的一般作品中也多少有存在；甚至相比起来，『斩！赤红之瞳』已经是属于相当规制的范畴了。吃下身体的时候没有脏器带着血块掉落一地，剥下面皮的时候没有清楚地看见脸上恐怖的血肉，即便在描绘生首、尸体的时候也没有进行“从人变化为物”的描写。只是，被虐的如果是现在所说的“萌妹”，那么在感受上可能会不一样——可能对这种“非真实系”角色的残酷描写，反而能给人更大的冲击吧。

另外，本作既然是要向必杀系列致敬的话，那么恶人的“恶”就会体现得更加淋漓尽致，这大概也是タカヒロ为什么在本作这种采用了大量残酷描写的原因。为了表现帝都贵族的丑恶，而让莎悠二人被玩弄至死；为了传达斩首赞克的丧心病狂，而让无名女子成为其刀下亡魂；为了突出赛琉“对正义偏执的魔鬼”的印象，而让希儿被活活吃掉；为了突出三兽士的残暴，让大臣一行全灭，女儿惨遭削脸休克死。每一个“恶人”登场，都必须有其“为恶”的事实，和将其铲除的理由，从这个方面来看，其实是说得通的。而且，去到因果地平的人并非只有女性而已，大概只是因为“萌妹”这一存在，才使得读者情绪高涨起来的吧。

不过在“虐妹”方面，タカヒロ并非没有值得商榷之处。赛琉并不是一个在前期需要“必杀”的角色，但是希儿却为此送了性命。虽说渲染悲剧色彩，或者埋下仇恨的根源这种解释都能说得通（之后我们也知道的确算个伏笔），但是也不能否定タカヒロ有送人头的嫌疑。至于后来某人送的人头就显得有些莫名其妙了，也许只能解释为是因果报应之类的，或是“要不姐也不蹭，要来何用？”这种架势。虽然可能性不算大，但说不定タカヒロ本人真有这方面的爱好？那么下一部漫画也许就是タカヒロ×氏贺Y太了。





棺姬之后的“最动作”作品

跨越业界的理解，其实是有困难的，隔行如隔山，不是没有道理。在很多人看来，小说和漫画改编的作品，不还原原作就是不好的，而丝毫不管媒体的差别和作业形式。而很多东西被转化为映像以后，就必须以映像的方式去表达，在有限的时间内去传达一段故事的信息量以及故事本身的氛围。映像有的是自己的法则，有些可以在小说和漫画中以自由的方式表现的东西，如果是以“尊重原作”的形式转化成动画中，势必会引发某种混乱。空间的混乱、人物关系的混乱、叙事节奏的混乱、甚至使得动画制作日程发生混乱……所以，一种媒体是一种媒体，只要不丢失原作的精神，把原作要传达的东西以某种手段顺利传达到了，那就是好的。

其实不光是很多业余爱好者不明白这个问题，タカヒロ估计在担当动画剧本的工作前也完全不能理解这个问题。以至于在参加『娇蛮之吻』动画制作的时候，还信心十足地声称要还原原作的味道。后来经过了『你主我仆』和『武士弗拉明戈』以后，作为动画剧本家可能也成熟了一些。毕竟『娇蛮之吻』和『你主我仆』都是タカヒロ自己的作品，不管有没有考虑到流水线上的其他部门，剧本都在自己的掌控之中。但『武士弗拉明戈』是仓田英之的系列构成，是タカヒロ来写别人的作品，即便『武士弗拉明戈』也能看得出来是个在剧本上比较自由的作品。而笔者以前也提到过，相对于小说和GALGAME来说，动画的剧本是剧本，更像是话剧创作那样的东西，没法有大量的修饰和描写，台词也要尽量简明扼要，更多的信息量要通过画面、镜头去表现。只通过文字的堆砌就可以成型的话，那就不需要什么影视理论的存在了。

担当『斩！赤红之瞳』制作的是曾经制作了『提亚拉之泪』、『斯坦因之门』、『军火女王』和『打工魔王』的WHITE FOX，本社有像碇谷敦、中村和久、又贺大介、森贤等实力派动画人，整体实力还是不错的。不过WHITE FOX最大的看点还是在于细田直人会经常出没，这位“动”、“画”俱佳的动画人在一般动画爱好者中也有一定的人气。不过最近似乎为了赚钱，一股脑儿去画版权绘去了，因此到截稿为止都没有参加到『斩！赤红之瞳』的制作阵容中来，让人颇为遗憾。



『斩！赤红之瞳』的动画从目前来看，修正的质量是非常不错的，就连作品中大量存在的动作戏也是得到了很好的修正，在电视作品作画监督修正期间很短的情况下，还能做到这种程度，说明了WHITE FOX作监的实力和日程管理的稳定。

在动画的改编上，『斩！赤红之瞳』无论在

故事的展开，还是镜头的运用上，都是非常忠实于原作的。故事方面基本只在一些细节的节奏上进行了调整，因为TV动画一集是那么多时间，一方面需要严格控制时间，另一方面也需要对原作做一些整理——在没有表现的细节上进行必要的扩充，在需要规制的内容上进行删节（比如RAPE场景）。而画面基本是参照了漫画原作的分镜，看过原作的爱好者能够轻而易举地在动画中发现与原作类似的镜头，使人倍感亲切。

由于原作中本来就存在大量的打戏——既然是必杀系列的致敬，那么基本每话的打戏都是必不可少的了。除了定律的处刑以外，赛琉战打了整整一话，接着又是三兽士战，三兽士完了又是基地自卫反击战。动作戏分量很多，作画量也是很大的，仅靠本社系还是难以支撑。我们也看到像BONES的斋藤健吾来画了希儿和赛琉的二人战，ANIME R的津熊建德来画了恶



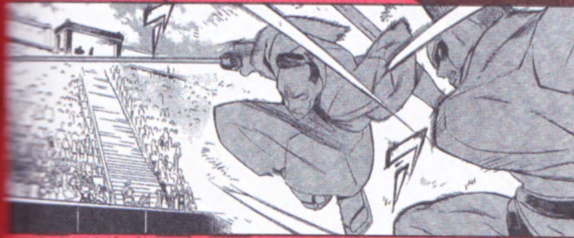
大人になりたくない、“大人たち”へ——

鬼缠身的塔兹米“殖装”，小丑社的拙者五郎小柳达也来画了巨大疯狂科学家，TNK的大蓝人来画了金田系的飞车战。值得一提的是柳达也刚刚参与了火影班那边带土对卡卡西神回，就过来WHITE FOX画巨大怪，还真是巨大怪兽钟爱有加。以后有机会奥特曼再动化的时候说不定……总体来说，虽然很少有别出彩的镜头，但是整体的表现力还是相对定的。作为这期动画中打斗戏较多的一部作品，WHITE FOX能达到这样的程度，已经算是相不错了。

忠实原作，更胜原作！

不过，虽然『斩！赤红之瞳』的动画非地“原作”，但是不是按照原作来就一定好呢接下来估计又要进入大家讨厌的伪技术分析段了，笔者学艺也没有多精，斗胆来谈一谈画版与漫画原作在镜头处理上的一些微妙的异。

首先，既然是以战斗为卖点的漫画，那来说一说战斗戏的构图。漫画家田代哲也的力大家是有目共睹的，作为画师的实力是足的。但并不是笔者要诋毁作者或是什么，田哲也在镜头的处理上，很多地方确实值得商榷田代哲也非常喜欢用广角镜头，当然在表现斗的魄力，比如三兽士战中表现利瓦的水龙时候，用一个低位的类广角的构图是没有任问题的，这样可以将水龙的巨大感表现得淋尽致，属于很有感觉的构图方式。但是如果一味地使用广角，在一些表现人物关系的格中，就会出现问题。毕竟广角，一是超出了类的视野范围；二是摄影机的存在感非常突出往往位置还离被摄物非常近；三来必定会造被摄重点的落差，近的被摄物会非常大，远被摄物会很小。举个漫画中的例子，还是三



▲时代剧装束的杂鱼角色



▲由于漫画格子的限制，达伊达拉的反应被一笔带过了



▲而动画中不仅专门给了镜头描写，还加了台词，这就是动画与漫画叙事上的区别。漫画效率更高。再提一提，这个镜头也是个很好的望远镜头



▲典型的错误的室内构图



▲室内场景的处理非常不好，无论是何种构图，很多镜头都是让人“凝望天花板”



▲相反，动画无论是何种构图何种机位，都不会让人产生“重点是天花板”的错觉



▲将作品中的两点透视改为了压缩了房屋距离的平行透视，挡住了消失点，给人房屋层叠的感觉，看起来更像村子。实际上仍然是望远的构成。



▲拉伯克侦察，作者对村落内的所有建筑都使用的是两点透视，给人的感觉只是“有几座房子座落在哪里”，既没有村落的感觉也没有望远的感觉



▲人物虽然是广角，但是却压缩了人物到背景的距离，实际上是望远的构成，修正了漫画中在脚上加透视造成表现重点不明的情况



▲太过注重绘画上的透视法则，导致重点不突出，没有达到表现的效果



▲很帅气的望远构成，不过可以考虑在运动中给后方的背景人物加多平面模糊（空气透视）来增加距离感觉。



▲广角的构成给人一种马上会从右下角出画的错觉，从而失去了移动产生的空间感，不过好在人物比例和POSE补足了有些广角的画面



▲不得了的东西，看起来没有什么大不了了，而且上一格已经登场的话，完全也可以把这一格直接切到主角惊讶的表情特写上

士战，有一格是塔兹米观察布兰德方面的战场情况，看见利瓦已经召出了巨大的水龙。但这一格里，田代哲也用了一个距离塔兹米很近拍摄的广角式的构图，忠实地按照透视法则来作画，虽然体现了二者的位置关系，但我们看这格中的台词是“对手变成不得了的东西了（只是取了漫画上的翻译）！”，是要体现对手的“不得了”。我们再抬头看看画面中的对手，由于是一个远景，水龙俨然变成了大头娃娃的模样，没有任何“不得了”的感觉。这样整个画面就会让人感觉到“怎么这么假”，和台词所想表现的东西完全脱节了，没有达到台词所想传达的冲击力。这个地方其实减小塔兹米占画面的比重，用一个塔兹米的过肩镜头，本身台词就已经彰显了塔兹米的存在了，在画面上可以削弱其存在感，如果是电影的话，还可以用空气透视（定焦）的方式将塔兹米模糊掉，然后增加整个布兰德所在战场占整个画面的比重，使用偏望远的构成来做这个镜头，效果会好得多。因为演出这个环节，并非只是把人物拍出来，或者按照作画的规则把场景画出来而已，要时刻意识着，要传达的重点是什么，视觉的法则是什么，才能将自己所想表现的内容传达给观众。但有一点值得肯定的是，田代哲也的POSE还是画得不错的，虽然有一些地方还是犯了很常规的错误，不过就气势的表现而言还是很足的。

然后让我们来观察一下战斗的编排，战斗构图方面的问题上面已经说了，这里主要是对于战斗中被摄物关系的基本分析。以比武招亲大会的牛头战为例。虽然看起来打得很精彩，但是在编排上实际是稍显混乱的。在这里我们主要观察一下二人的轴线关系。轴线是指两个被摄物之间的关系线，比如人和人说话的时候，基本就以二者之间连接起来的直线作为关系线，也就是轴线。摄影机一般情况下只能位于轴线的一侧拍摄，否则就会引起观众视觉空间感的





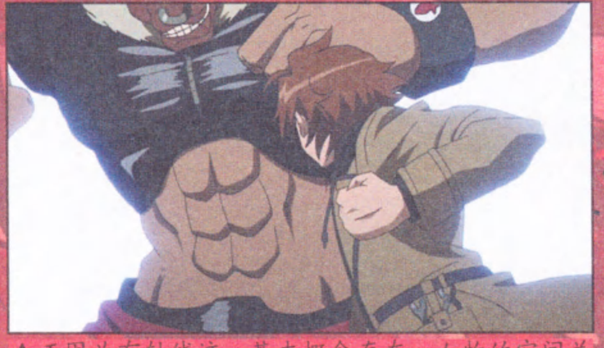
▲通过望远镜头传达的魄力,没有多余的空间表现,压缩掉手臂突出右手。让人感受不到摄影机的存在,真实且有魄力。



▲在说出决定台词的时候仍然使用广角,而且还把完全不必要的背景杂物放入画面,是非常不值得推荐的画法



▲第 8 话最好的一卡 by 津熊健德(?),体现龙从桎梏中解放的演技非常有说服力,另外特效和金属影的上法都非常有特点



▲正因为有轴线这一基本概念存在,人物的空间关系才得以在连续的镜头中保持



▲上边和右侧的两格摄影机都是在二人的同侧,而下一格在没有任何过渡的情况下直接跳跃,这在连续映像中就会造成空间的混乱。



▲这些部分处理得并不太好,好在没有过多的体现空间的元件存在。



▲同样是对比原作的一枚,可以看到摄影机明显远,比起镜头前的人物,下方的一柱水离摄影机更近而用更大的透视拉远了二人间的距离,使得水有充分的流动空间



▲表现水的动态,该使用更夸张的广角透视的部分,而这幅图中虽然是广角的构成,但第一摄影机离人物太近,第二二人间的距离感没有表现,导致人物占画面比重太大,反而失去了重点

混乱。当然,去越过这条轴线的方法也有很多,比较常见的有中性镜头越轴,插入镜头越轴,摄影机运动越轴,被摄物运动越轴等等。接下来我们来看看实际的战斗情况。开打的时候,摄影机一直都位于塔兹米和牛头轴线的右侧,塔兹米在画面左侧,牛头在右侧;之后塔兹米有了运动,越过了牛头的头顶,这下重新建立了关系线,塔兹米变到了画面的右侧,牛头到了左侧,这个接下来随便拍没关系,他选择保持在同一侧,也就是目前轴线的左侧,没有任何问题;然后牛头冲上来,塔兹米招架后"一张拳"招呼,到这里都没问题;但下一个瞬间,摄影机突然跳到了轴线的右侧,接着马上又跳了回来,没有任何征兆。看漫画因为有一个考虑的时间差的问题,因此根据不同的人,不同的阅览速度,这种混乱感没有那么强烈,但如果是动画的话,人的脑子马上就会开始产生"违和"的反应。实际上在动画中,我们也清楚地看来这一段被担当分镜的新留俊哉给处理掉了。由此可以看出,田代哲也作为漫画家,对于镜头编排的意识,还是不够强的。

最后我们抛开战斗戏的部分,来说说日常场景的构图。田代哲也不愧是一位广角爱好者,连室内都会使用广角的构成,不停地让人把眼睛注目在天花板而不是人身上。一般有演出经验的人,在做室内的近景或者特写场景的时候,一般都会采用望远的构成,因为在近景和特写的情况下,人物才是突出的重点。而如果是要突出整个室内环境的话,比如大家坐在室内准备开始什么行动,还没有具体的人物建立关系的时候,为了体现空间内的元素,一般会使用广角俯拍。但是,把天花板这种无意义的元素收进镜头里,是非常不好的。又不是为了体现场景色调,或者准备改变轴线而做的插入镜头,而地理环境,比如村落等的画法,也是太过遵照"画的法则"而不是"演出的法则"。比如

和拉伯克去侦察的场景，田代哲也用二点透视的方法来画村落的建筑，而没有考虑到村落的整体构成。画的法则上确实有提到说，二点透视是最有立体感的画法，但是立体感并非是画面整体的空间感，所以最终画面呈现的就是一种“只有几座房子的布景”的感觉，看起来虚假且没有说服力。而动画也注意到了这一点，在分镜中把这个错误纠正了过来，使得村落看起来，既有聚居地的感觉，又有座落于远处的感觉。所以，有没有意识着“演出”去做，是有非常大的观感上的差别的。

其他有一些构图或者是 POSE 上不合理的部分，笔者都在图说上做了说明，以及做了一些和动画本身的对比，大家很快可以发现漫画与动画中处理的微妙差异，以及动画版的处理究竟好在哪里。总之，笔者个人认为，动画在演出的方面确实是比漫画原画要更加优秀的。

多线作战？虐意绵绵何时了

就在最近，タカヒロ的新作『姐小路直子和银色的死神』也已经公布了，作为『斩！赤红之瞳』的原作者、TV 动画的剧本监修、加上『请认真和我恋爱』的 A 系列，タカヒロ陷入了多线的苦战之中。即便如此，他居然还有时间和朋友一起看动画，看来是应付自如的样子。最近，タカヒロ和丸户、るーす以及王雀孙搅在一起——本来新作就是タカヒロ × 王雀孙，搅在一起倒也是理所当然的事情。和视作好对手的好基友一起会碰撞出怎样的火花，想一想还是蛮让人期待的。从风格上来看，应该还是タカヒロ一贯的“明快”路线，对『斩』这边虐妹状态心有余悸的新玩家可以不用惊慌。

TV 这边，之前タカヒロ写弗拉明戈的时候该是过了一把瘾，这次是做自己作品的剧本监修，担子不算重，不知道之后会不会会接新的动画剧本的工作。现在 GALGAME 界写动画剧本的人还不算少，之前高桥龙也就有“转行”，如今 NITRO+ 一连纷纷摇身一变动画剧本家、特摄剧本家，连尼西和生肉 ATK 都去了『SPACE DANDY』的制作阵参与设计，瞬间大家都成了一线剧本家，一线设计师。

而漫画这边，现在是进入了谁也没有料到的超展开的桥段，不知道是不是受了丸户一直以来“裱作品的人是三流，能够接受超展开的是二流”的言传身教。不过如果是必杀系列的话，“再时髦的 BOSS 到头来也是可以轻松横死的”这种定律，就和正统 RPG 打时髦 BOSS 必定大战三百合的铁则不一样了。管他是帅哥还是萌妹，都是要死的，反正爱好者一看都是砍砍砍虐虐虐，谁躺地板都不会奇怪。前路漫漫，谁知虐妹虐汉子的哀号声何时能了。

结语
LOST TECHNIQUE

感谢千华菊苣给我写这部作品的机会，看了漫画以后积累了不少牢骚，倒不是作品本身没趣，只是觉得 SE 那边的编辑老师多少还是该更努力一下。看到因为各种不太好的“演出”而变得廉价的画面，心里还是不大痛快的。

对于任何作品来说，氛围都是最重要的，因为氛围传达的是“真实”。去营造一种氛围，比行云流水的文字，和绚丽精湛的画技，都更为重要。

一个人不能够体验所有的真实，所以需要娱乐的体验；营造一种娱乐的体验，多少需要将谎言顺利变为真实的 TECHNIQUE。并不是在谎言中附会真实的 TECHNIQUE，而是让谎言融入真实的 TECHNIQUE。

而一旦做到这一点，他们的娱乐都不再会显得廉价。希望今后的『斩！赤红之瞳』能够做得更好。▲



■提供/E2046 ■责编/如月千华 ■美编/塔里



擎旗跃起的圣女贞德

— 信息

圣女贞德
一般会员：RMB 1,059.09
VIP 会员：RMB 984.98
预计推出日期 2014 年 09 月 22 日
产品编号 :PF8485
系列：命运系列
高度 :34.00 cm
部件数量 :9 件
比例 :1/8
Gathering 涂装完成品链接：http://www.e2046.com.cn/product/20864
GK 人形链接：http://www.e2046.com.cn/product/20813



此前 E2046 曾推出过多款圣女贞德产品。无论是驾马驰骋还是持剑端立，贞德无一不表现出英姿飒爽，翩翩风度的巾帼英雄气质。

本次，E2046 带给大家这款作品，除了毫无保留了贞德的帅气以外，还更具运动的张力。只见贞德手挥锦旗，腾空而起，另一支手将要拔出西洋剑。准备将锦旗的矛头一端插入敌据点的高地，杀他个片甲不留。

这次专为贞德制作的金边燕尾旗着实是一大亮点。不同以往 Gathering 推出人形作品中服饰如清风吹拂的清新飘逸，大旗强烈的弯折变化即使在强光的照射下也可明显地显现出空气高速晃动所展示的明暗阴影对比，与贞德同样因此扬起的披风形成了格调一致的比对，很有“大风起兮云飞扬”的视觉感受，暗示了贞德不可小觑的战斗力。

贞德大致成水平往上 45 度向上跃起的角度，很轻易能让你联想到姿态优雅的标枪运动员。修长笔直的黑色长矛上方银质的尖锐矛头有画龙点睛之效，似乎向上衍生出一种力量。

腰间的西洋剑并没有因为身形狭小而受到忽视。依然同 Gathering 以往的作品一样雕刻精细。与圣德生动质感真实的五指半张的左手形成了很好的呼应。让你不由自主地脑补圣德将短剑与利刃的寒光一同优雅拔出鞘外的情节。

完美的人物结构设计让这件作品很值得玩味，具有很强烈的感染力。无论从何角度观察都能让你感受到乐观积极的热情和力量，精神为之一振。

那么请随贞德一起，雄心壮志地去战斗吧。





木下林檎与中泽农

— 信息

木下林擒与中泽农套装 (PVC)
预计推出日期 :2015 年 03 月
预购结束日 :2014 年 10 月 22 日
产品编号：PV4968
系列：农林
高度 :9.00 cm
比例 :1/10
经销商：E2046
制造商：Wave
链接：http://www.e2046.com.cn/product/21754

『农林』原作是一部描写高中生将青春投入于农业的日常生活，典型的农业系校园恋爱喜剧的轻小说。同名动画推出以来，也得到许多二次元众的喜爱。

今天，要向大家介绍的就是农林里边可爱的木下林擒与中泽农。这一次她们以比基尼出场，两人手上还握着青瓜还有茄子。 有一只棕色疑是土拨鼠的小动物，在一旁可是很呆萌无辜的样子。哈哈，估计是快饿坏没力气了吧。正等着两位女主人把食物放下来哩。

本次出品的 PVC 只有 9cm 的高度。但考虑到两个小美女都是屁股着地的状态，所以身长其实至少有 18CM 了。而且人物包括脚踝的身体细节表现的十分到位。局部来看，真能以为是真实的人体呢。本次作品主打清凉。希望可以给收纳在书房的各位绅士带来一丝凉快吧。

芙兰达塞维伦

— 信息

芙兰达塞维伦 (PVC)
预计推出日期 :2015 年 02 月
预购结束日 :2014 年 10 月 21 日
产品编号 :PV4963
系列：科学超电磁炮
高度 :13.00 cm
比例 :1/10
价格 :RMB 432.47
VIP 价 :RMB 402.19
链接：http://www.e2046.com.cn/product/21745

蓬松金色长卷发、蓝色眼瞳、雪白肌肤、体格娇小的女高中生芙兰达塞维伦身着红色比基尼后，也能够显现出几分女性的魅力哦。怪不得一直对自己的身材这么自信呢。两腿微曲，弓下腰身的她还不忘回头半眨着眼睛卖萌呢。

那个在左边臀部上方掌面照上，中间三指合闭弯弓的左手姿态我就不懂了什么含义了。难道是在向谁谁打着暗语？唉，不过这个美丽的姑娘却因一步走错，而踏上不归路。多么可惜的一个美丽菇凉。看过『魔法禁书目录』及『科学超电磁炮』的同学大概都要忍不住叹息一声吧。不过动漫模型及其照片的魅力即在于可把瞬间的美妙化作永恒。管它原作设定如何呢？先把美女带回家。▲







两个世界一个故事

『Only Qualia』『Both Qualia』

■文 / 无限の hello　■责编 / 如月千华　■美编 / 塔

ひとりのクオリア ONLY QUALIA

ふたりのクオリア BOTH QUALIA

前言 foreword

对于喜欢百合作品的人来说，今年无疑是丰收的一年。上回我们聊过 Flowers，想必大家还有印象，而今天笔者要介绍的这套作品『ひとりのクオリア（Only Qualia）』&『ふたりのクオリア（Both Qualia）』则又是另一番风味。沉寂一时的这个异色组合再次出山，到底会带给我们什么样的惊喜呢？

笛&J-MENT——落难组合之再起

在开始之前我们先来认识一下这套作品的剧本家跟画师，他们同时也是这套作品的主要制作人。分别是“业界公认的不遇画师·笛”以及“群像剧魔法师·J-MENT”。

笛，原画家。“业界公认的不遇画师”称号的由来是因为他至今为止已经换了两次东家，而且两次都是因为相同的理由——公司倒闭。自从2002年出道之后，他一直都呆在Tarte社，成名作『カタハネ（片羽)』（后详）也是在这段时间制作的，对于他来说有重大意义的Tarte社，在2007年因经营不善而破产。之后他跟J-MENT等Tarte社员工一同组建了新的公司——RococoWorks，总算是过了几年安稳的日子。可惜好景不长，2011年RococoWorks也宣告倒闭，官方的说法是由于开发资金被人盗用导致现金流周转不灵以及信用缺失而导致。他的画风是以清新、细腻、童话、唯美著称，笔下的人物相当幼齿，即使有“本作登场人物都已经满十八岁”这样的补充说明，但无论怎么看都比设定年龄小了个五岁的感觉。

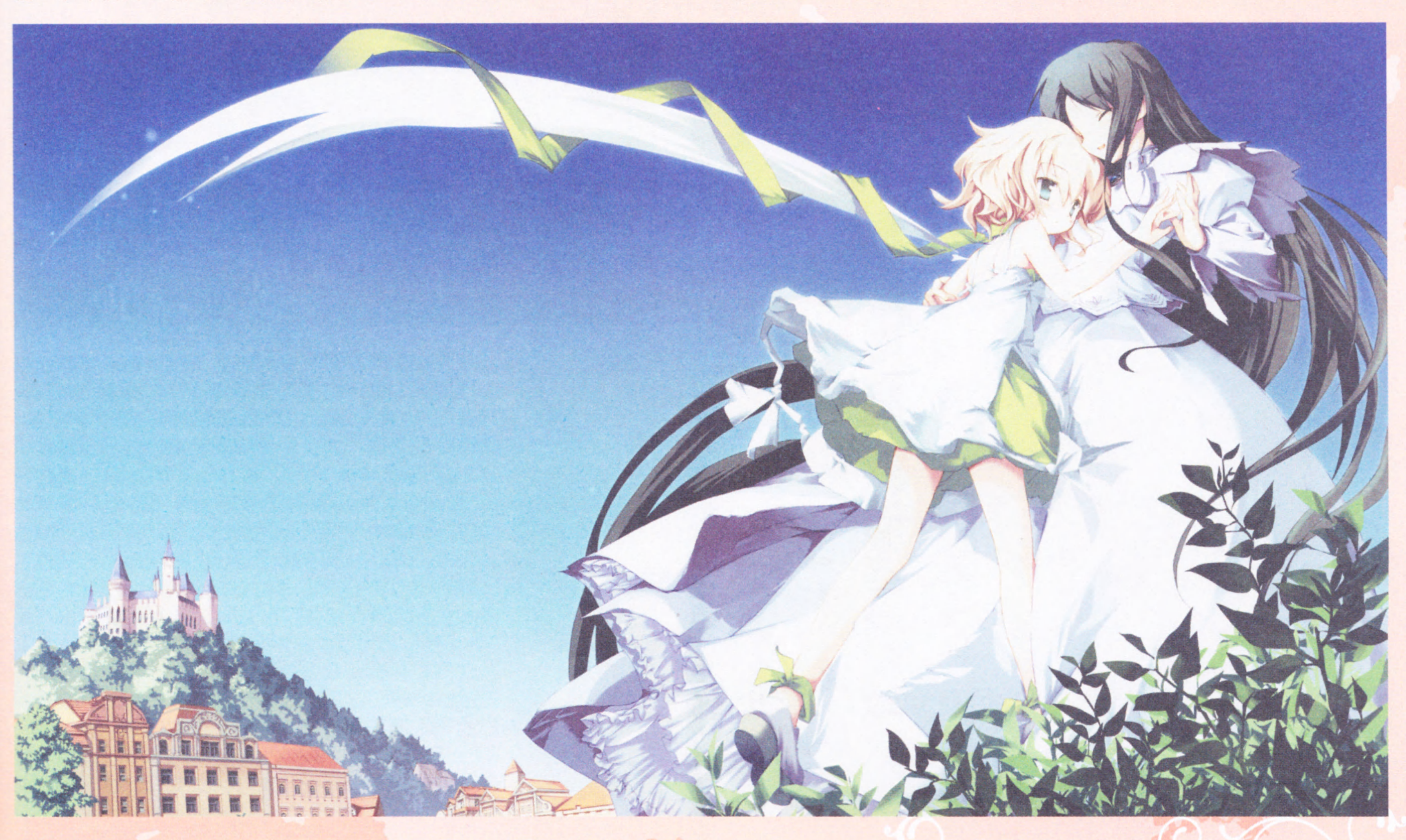
“群像剧魔法师”J-MENT，剧本家。擅长描写群像剧。除了跟笛在事业上受过相同的挫折以外，生活的经历可以说更加坎坷曲折。他小学时期开始玩电子游戏，高中时曾经跟好友一同怀有制作游戏的梦想。18岁毕业，上了专科学校，不到两年就被扫地出门。参加工作之后，才知道当年一同梦想的那个人已经遭遇事故而先走一步。原本是某公司的社员，在同事的怂恿之下参加了2008年第三回ASC Ⅱ大赛，并且在有声电子书部门获得100万日元的奖赏，由此萌生了进入游戏业界的念头；半年后他辞去工作，正式加入业界。当时他才24岁。他笔下的人物生动活泼，设定匠心独运。丰富的人生经历更增添了他作品的内涵。

本篇要介绍的这个由『独自的Qualia』&『两人的Qualia』组成的『X-Qualia』系列，就是这个组合的再起之作。

辉煌的过去——记『片羽』
The glorious past

要进一步认识笛&J-MENT这对组合，首先还是得从他们的成名之作——『片羽（カタハネ)』说起。

本作曾在网络上被誉为“百合游戏的巅峰之作”。作为Tarte社的第9部作品出现，同时也是收官之作。内容由现代篇“白羽”以及过去篇“黑羽”两部所组成。分别在中世纪跟现代的舞台上，以公主克莉斯汀娜与人偶法艾等个性鲜明的角色，围绕“天使的指引”、“天使的展翅”两出舞台剧，演出了一幕幕充满爱憎情的群像剧。歌颂了拥有绝佳人偶调律技术的公主克莉斯汀娜，与人偶法艾之间的百合恋情。『片羽』对于百合最大的功劳是在『片羽』里百合不是作为“异端”出现，角色对于自己所抱持的感情没有“罪恶感”；百合是一种正当的行为，百合是纯粹的爱。而且跟一般认为的百合作品不一样，『片羽』有很明确的男女配对，甚至有发生关系，不过公主跟人偶之间的感情甚至超越了时间与空间，肉体与精神的关系，达到了升华的境界。这也是这部作品被誉为“百合游戏的巅峰之作”的理由。它传达出的是一种“纵使天变地变，但人不变。我的心与你同在的百合情意”。除了立意高大上，笛那童话般唯美的画风、J-MENT精心的设定也在作品中很好地结合起来。给人耳目一新的艺术享受。因此，本作一直拥有一批狂热的追随者。受到高度评价的本作曾经因为流通数少而一碟难求，在日本的拍卖网站上原版的『片羽』甚至以原价的2倍到3倍价格成交，这个情况直到DVDPG版发售才得到缓解。



“螺丝松掉”的作品——『X-Qualia』
Evaluation of X-Qualia



在认识了两位作者以及他们的成名作『片羽』之后，我们回到今天的主题。『X-Qualia』这个系列作品其原型是J-MENT老师于2012年6月开始在twitter上公开名为X-Qualia的同人企划，这个企划的角色设定相当有意思，用J-MENT的原话来说就是“螺丝松掉”。

拥有清秀外表的网游废人真希理，与看上去就是病弱角色的不思议少女花梨；一般人想象不到的配对，加上又是离开RococoWorks后“笛＆J-MENT”首个企划，自从发布的那一天开始就受到很高的关注。企划一直是以更新官网，以及在twitter上放出情报、twitter上生放送等形式来进行的。本企划的首个产物是“笛＆J-MENT”以“つづく＋ですかデスカ”的名义于C82首发的同人本『ナツメのクオリア（NATSUME的Qualia）』。这本同人里以ナツメ（NATSUME）为主介绍了X-Qualia的世界观以及基本设定，还用短篇的形式描写了NATSUME的日常以及她的能力——“左右世界”，并且首次提出了该企划游戏化的设想。同年12月由10mile游戏化决定，同时公开了该企划预定于C83发售的新刊『マキリのクオリア（MAKIRI的Qualia）』。

2013年3月，本作的首部游戏『X-Qualia』初始发售日公布为同年的4月26日，官网也同步开始更新。但没想到，自此便开始了长达一年多的漫长等待。从跳到6月28日，再延期到8月30日，再到2014年1月31日开始更新进度报告，期间剧本进度曾经一度突破100%。这一直到2014年6月13日定下了最终发售日7月25日，历史2年的企划才算是有了一个初步的结果。

过程中我们可以看出，跟那些由于制作进度缓慢以及由于大人的理由，企划处于“半停滞半执行”的作品（如『月姬2』之类的有生之年系列）不同，『X-Qualia』每次的延期都是品质向上而需要的必要时间。从开始的4:3到16:9，从没有语音到全语音；从只有几首音乐到将近20首音乐，这些无不是需要大量时间才能完成的版本升级。或许这也正是低成本小制作的无奈，但当我们把碟片放进光驱，画面上跳出笛老师精心绘制的CG，耳边响起松本慎一郎老师的音乐，屏幕前J-MENT老师的剧本映入眼帘时，笔者觉得这一切的等待都是值得的。

一个人的百合——『Only Qualia』
Aperson of yuri

我们先来介绍下本系列第一对情侣——真希理＆花梨的故事：『ひとりのクオリア（Only Qualia）』。这对的特点是生活气息浓厚，具有“现实感”。『Only Qualia』这个故事一路闪光弹，全程高能。它有一个核心的内容，就是真希理改过迁善的过程，最后留下了一个带有奇幻风味的结尾，令人寻味。它讲述的是名叫花梨的归国少女机缘巧合之下拯救了差点要遭遇交通事故的宅女真希理。以此为契机真希理把花梨招待到自己家中，盛情难却之下花梨在真希理家住了下来，开始了两人同居生活的故事。

首先来说说美鹰真希理。真希理基本属性是宅，她可以一整天呆在家里，什么正事也不做。基本就是睡觉、上网、吃饭的三拍子；辅修网购达人，花钱大手大脚。感性消费为主，只要是自己喜欢的东西，多少钱都肯出；喜欢吃牛肉饭，特别是“梅屋”的牛肉饭一天吃三次都没问题。三餐不定时，啥时候肚子饿了就吃；作息时间不定，玩到累了才睡；





不懂得收拾房间，第一次邀请花梨上房的时候，快要到了才想起自己的房间乱得不成样子无法见人，于是没来得及让花梨进门自己先回家慌慌张张整理花了20多分钟都没好，让花梨吃了闭门羹；女子力为负数，不懂得跟人交往，总是在关键的时刻碰壁；但是她也并不是没有“优点”她可是『Md-night Walker』的上级玩家，只要是在『Md-night Walker』里，就算是神也能杀给你看，简单来说就是网游废人。除掉由于某个原因翘课以外，可以说是当下某些学生的真实写照。这种让人放心不下的生活状态以及内向的性格，对于玩家来说相当容易代入其中，是很有亲切感的角色。但真希理并非是『神的记事本』中爱丽丝那样的纯粹宅，她之所以不出门是有原因的。

这样的真希理只要在花梨面前就像变了一个人一样，真希理一开始就对花梨全无戒心，第一次见面就邀请花梨进了房间。在房间里只有花梨跟自己的情况下，居然能睡得着，还睡了十二个小时；在花梨面前完全表现出情感丰富、率直的一面，想到的、感觉到的，马上说出口，不会放在心上；一开始遇到花梨就告白，表明自己的



心意，大喜大悲，这头才刚刚开始哭，花梨一说错话，转身就破涕为笑。她对花梨完全依存，这叫小鸟依人？不，她是把花梨当成“姐姐”来看待。对花梨可谓百依百顺，为了花梨什么都肯做；花梨叫她向西，绝对不敢向东。花梨能在身边的话什么都能放弃，为了讨得花梨欢心，努力地改变自己，也正是因为这个性格，花梨对真希理的“改造（调教）计划”才能最终取得成功。

上面提到成功对真希理进行生活大改造的花梨全名叫早房花梨。花梨第一次登场的时候就是一身黑色学生制服，配以黑色裤袜，再拄一根登山拐杖的打扮。从一出场就给人强烈的视觉冲击，散发出一股与年龄不相符的孤独感。



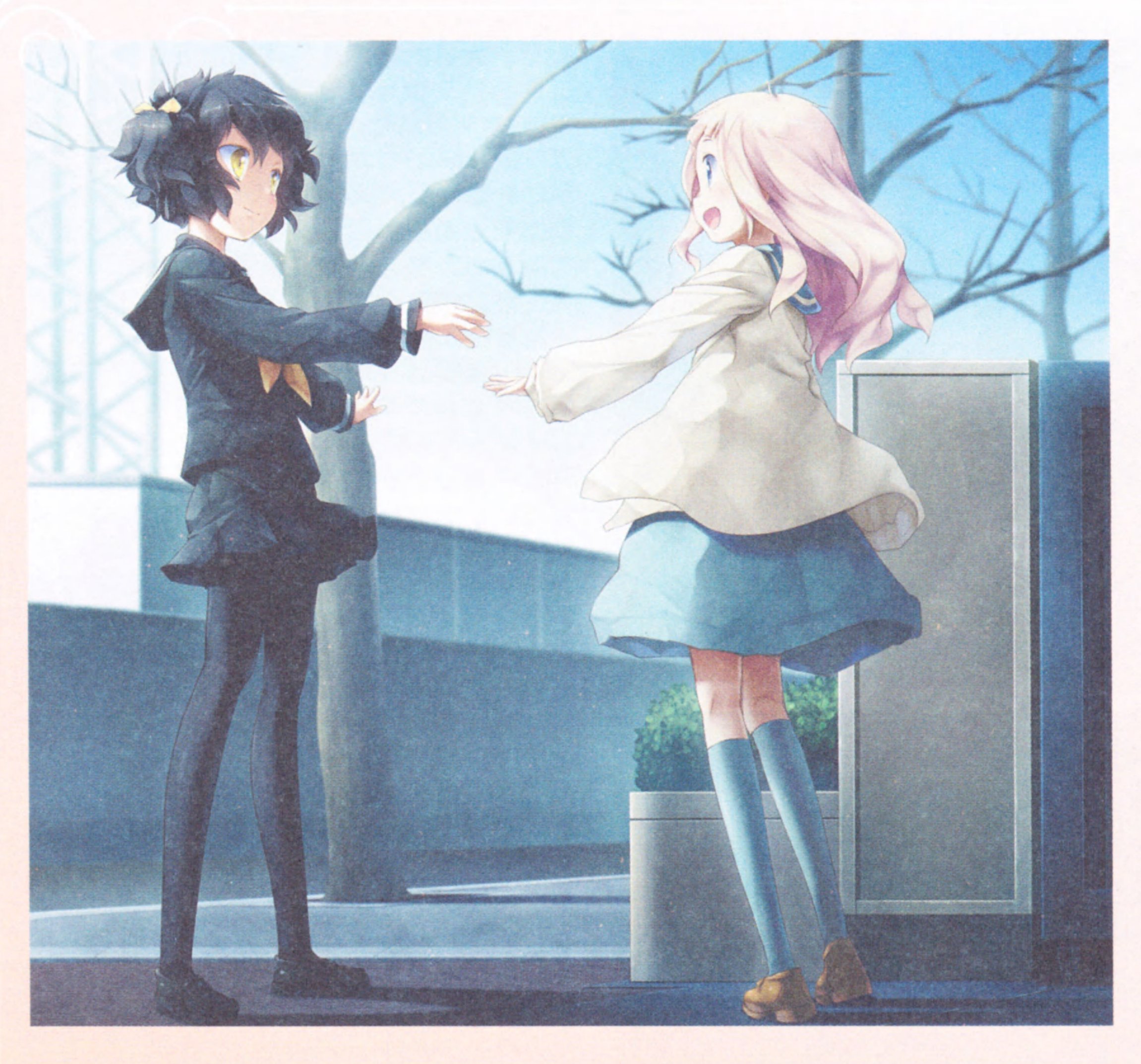
花梨身上有许多矛盾的地方：本来花梨是跟母亲共同行动的，但是跟真希理相遇之后，就把母亲晾在一边；一方面极度的无口，想十句话才说一句话，不擅社交，除了真希理跟其他人不做过多接触；另一方面又表现出年龄不相符的行为举止，谈吐相当成熟，处事老练，礼仪得体。既有相当孩子气的一面，吃不下重口味的东西，看上去体弱瘦小，出门要拄拐杖；同时又具有外表看起来只有十二三岁的小女孩所不可能具有的行动力以及调查手段，根据从真希理口中打听到的学校名字，以及真希理学校的制服，就能在车站准确的堵截到真希理的同班同学，并且从中判断出谁是 NATSUME。一方面生活常识欠缺，生活经验极度不足，在真希理邀请之前，甚至没去过快餐店，本人的说法就是由于“生活的环境跟价值观不同”。另一方面学习能力十分强，只要是真希理带过一次的路，下次自己就能走，而且自己走的时候还能发现真希理没有给她带路的地方。所以在故事最后透露出花梨具有不同于一般人的背景时，笔者是没有太惊讶的，反而有种“看，果然不出所料”的感觉。可以说花梨除了名字是确定以外，其身上充满着许多谜团，而解开这些谜团的线索或许会成为『おわりのクオリア』的关键。

事实上花梨没有义务去教育真希理，让她进行改变。花梨最开始调查真希理不上学的原因或许只是出于好奇心作祟。可是随着调查的深入，以及持续的同居生活，让她已经不把真希理当做外人。尤其当真希理打破约定，花梨选择离开时，看起来是个残酷的决定，但她心里想着的还是“这样做对真希理最好”。在曾经结束同居关系一度离开之后，还选择回来并在真希理的楼上租房，这已充分说明对于花梨来说，呆在真希理的身边对她来说才是最舒适最自由的。“饮料不行，喝水吧”。花梨对于真希理相当严格，但这一切命令都不是刁难，是真心为了真希理好，是考虑到真希理的情况而下的决定。真希理理解花梨的良苦用心，所以再苦再累也坚持下去。她们之间从一开始就超越了友人的关系，花梨在两人关系中处于绝对优势，她实质上已成为真希理的监护人。



以上是从角色层面来对故事进行的分析，下面笔者想从百合层面来讲讲两个人之间的关系。其实从一开始，真希理对花梨，跟花梨对真希理的感觉就有不同。

要理解一个群像剧，首先要抓住的应该是每个角色的基本行动原理。所谓角色的基本行动原



理，其实就是指角色行为的原动力，这与本人的经历、价值观、目的直接相关，直接决定了角色在剧中的存在意义和价值。

只要知道了角色的行动原理，就能根据状况推测出角色每一步的行动。

在『Only Qualia』中，真希理的最基本行动原理是“恐惧”。有一个例子，当花梨从交通事故中救下她，她重新找到花梨想让花梨留在自己身边的时候。开口第一句话是“不要让我一个人”，她之所以会这么说是因为花梨间接的唤醒了她恐怖的体验，关于5年前那段“死”的记忆，这种恐惧是深层次的，真希理甚至没有察觉到这是来自于“恐惧”；真希理最终能克服创伤应激障碍（PTSD）带来的失颜症，也是因为在她心中花梨的存在已经超越了恐惧。所以真希理在百合情感方面其实是空白，虽然真希理最终接受了花梨，但直到最后她对于百合的意识还是不完全的。理由是在面对来参观学校的花梨时，真希理没有用对待恋人的视线对待花梨。

而花梨是有百合思想的，花梨接受真希理的直接理由，是因为这是真希理，是因为这是一开始就对自己完全信任的真希理，是因为这是能在自己面前绽放灿烂笑容的真希理。故事中直接的描写虽然不多，还是可以看得出来花梨对真希理是有欲望的。在百合的道路上，花梨独自行走。在真希理面前，理性思维战胜了感性思维，她把这种欲望转化为动力，去照顾真希理起居饮食，调查真希理不上学的理由，跟NATSUME讨论真希理的情况……在整个故事中花梨行动原理都是真希理，伴随着真希理的更生，花梨对真希理的感情也才渐渐的显现出来。这可以说是『片羽』之后“笛＆J-MENT”对百合关系的又一种新尝试。花梨在改变真希理的生活时，也同时在对真希理进行百合方向的整体改造。结果花梨不仅拯救了真希理的生命，还改变了真希理的生活，解放了真希理的真心。花梨对真希理的影响力渗入到方方面面。这也是笔者说『Only Qualia』有“现实感”的理由；真希理常有，而花梨不常有。如果每一位受到过心灵创伤的少女身边，都有一位能够为她全新全意服务，真正能打动内心的人，或许令人痛心的人间悲剧也能少发生一些。

PS：根据不确定的八卦，据说真希理的原型是J-MENT本人，而花梨则是笛。这么说的话……

两个人的SF——『Both Qualia』
SF of the two

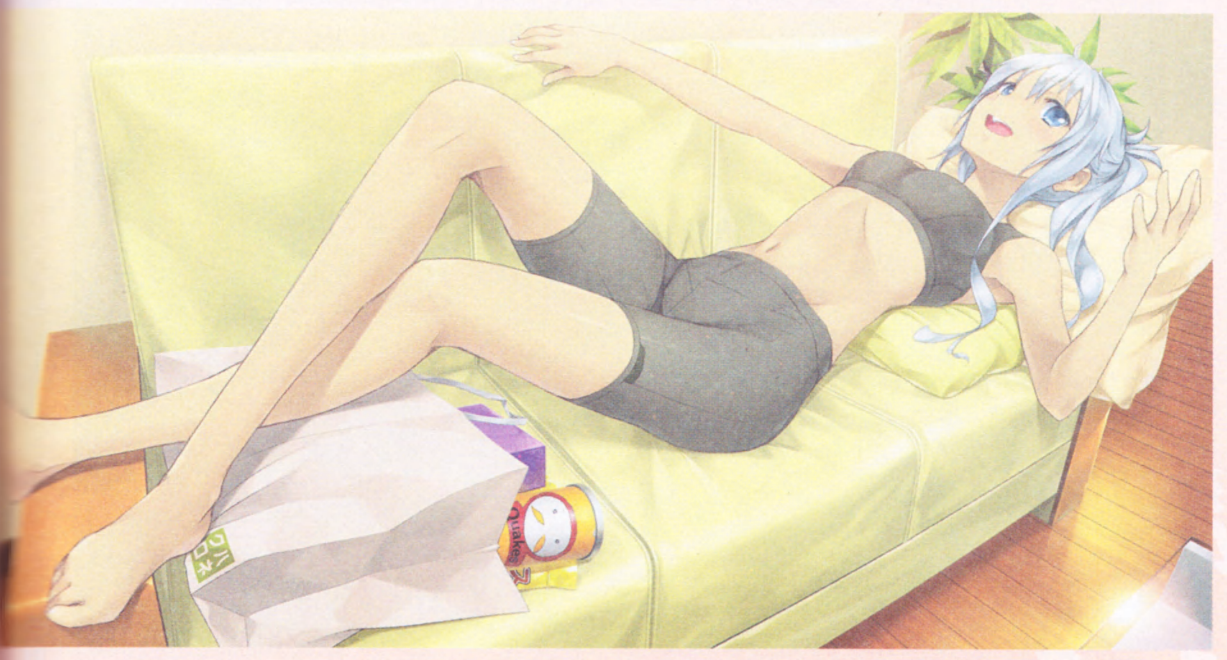
『ふたりのクオリア（Both Qualia）』讲述的是本系列第二对情侣——NATSUME&GINZA。这对的特点是看起来波澜不惊，实则暗藏起伏，整个故事戏剧性强。与剑走偏锋的『Only Qualia』不同，『Both Qualia』基本属于王道路线，具有可以同时观测分歧世界的“左右世界”能力的少女NATSUME在机缘巧合之下收留了失忆少女ギンザ（GINZA），以此为契机GINZA把NATSUME给攻略了，盛情难却（？）之下GINZA在NATSUME家住了下来，开始了两个人的同居生活的故事。咦？类似的情节似乎刚才在哪里见过……

首先来说说“枇々木ナツメ（NATSUME）”。在『Only Qualia』里NATSUME是作为花梨的聊天对象出现的。从她跟花梨的交谈中可以看出，NATSUME是个做事很认真，对朋友很体贴，遵守约定，懂得关心别人的好孩子。在『Both Qualia』里则进一步表明了NATSUME







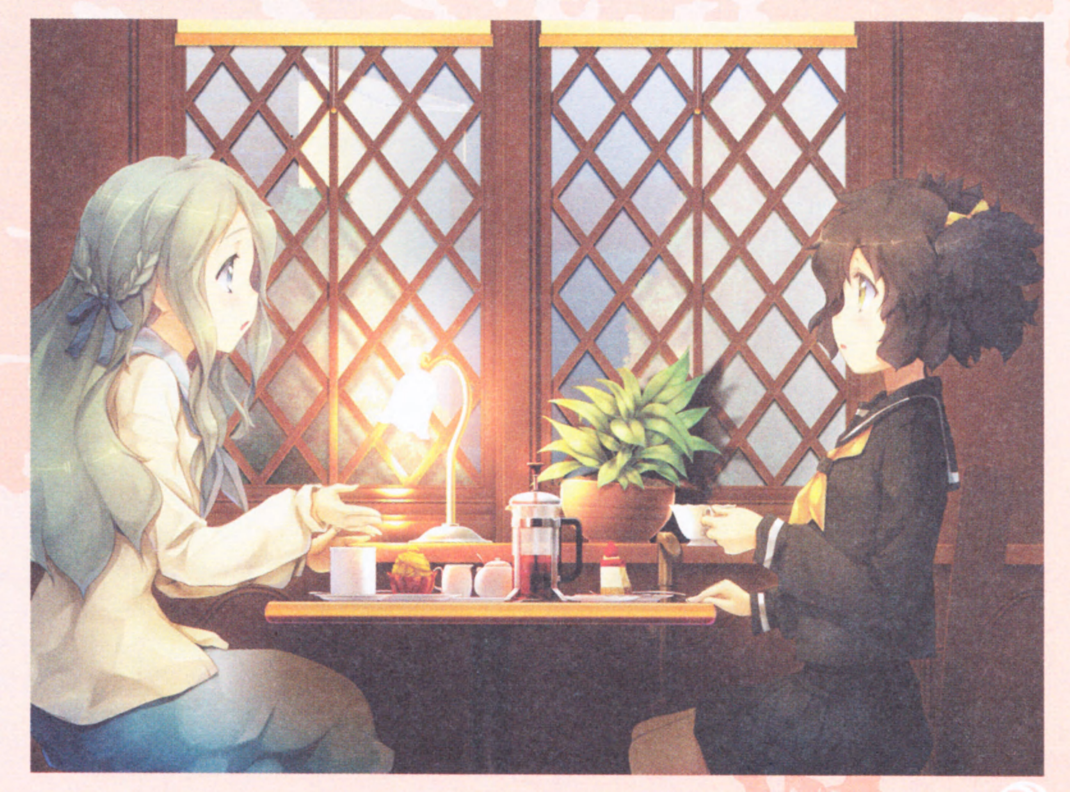


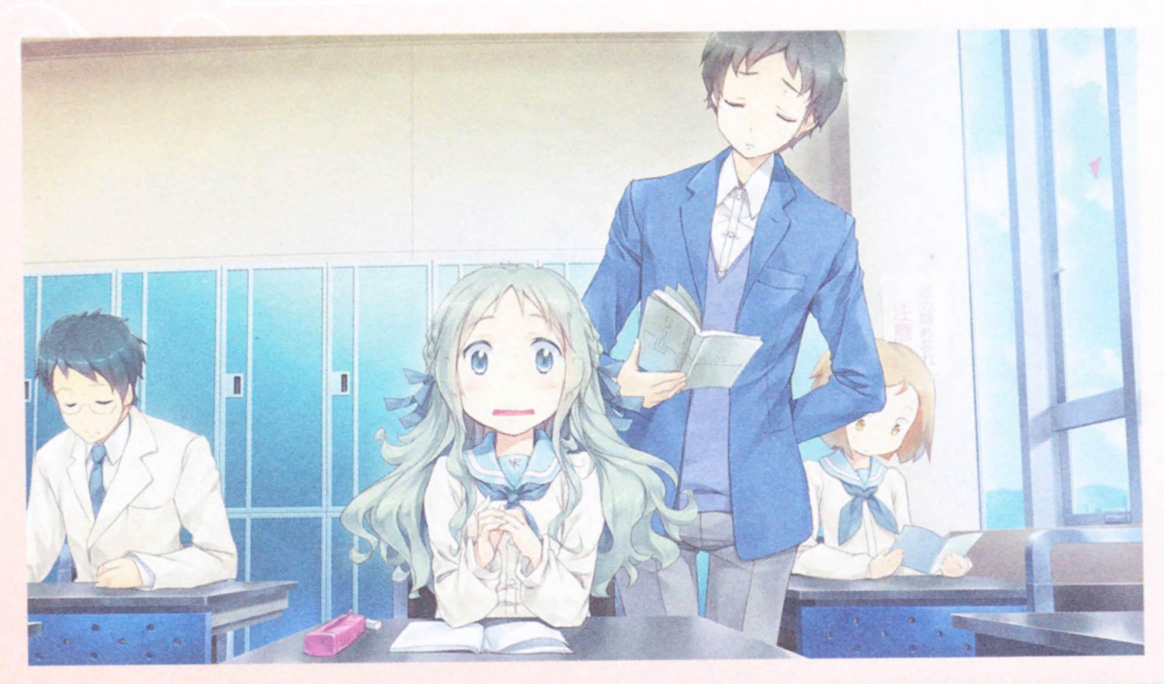
的优点：她的生活技能很高，是个全能的生活达人，打扫洗衣做饭样样通，利用余肴做的杂煮相当好吃，用 GINZA 的话来说就是“这么好的妻子对我来说真是太奢侈了”。

NATSUME 性格内向，朋友不多。在学校是优等生，放学后是兼职店长，相当能干。一个星期上六天班，光靠自己就能把“美鹰糖果店”打理得干干净净，且能把前来光顾的客人照顾得舒舒服服，给真希理提供了稳定的生活来源。规律的生活、严格的作息、良好的习惯，毫无疑问 NATSUME 是两作中最优秀、最可爱、最模范的人物了。由于某个原因，NATSUME 一直居住在单身女子公寓中，一直独居空房的她，对 GINZA 的到来最先的感受是高兴、新鲜、充满期待，跟他人的共同生活对 NATSUME 来说，是难得的体验。大概由于这个原因，GINZA 第一次强吻她的时候她没有做过多的抵抗。虽然在交往中往往会被 GINZA 占尽先机，但 NATSUME 总能从 GINZA 的话语中找出破绽，给予反击，并且准确地命中要害。一来一往之中往往能够跟强势的 GINZA 保持平衡。她大方、得体、待人以礼，要是『おわりのクオリア（终结的 Qualia）』里爆料 NATSUME 其实是什么豪门的大家闺秀的话，笔者想必也不会吃惊吧。

跟 GINZA 在一起之后，NATSUME 的百合思维快速开花，这是跟真希理 & 花梨最大的区别。真希理 & 花梨相处一个月才跑完的进度，NATSUME & GINZA 只用不到一天的时间就消化了。或许 NATSUME 本来就不善于表达自己，（物理上）直接加深彼此的认识或许更加适合她。肉体关系先行的做法在其他作品当中也有出现过，不过能把那么官能的情节表现得色而不淫、魅而不妖，也就只能展现在 NATSUME 身上了吧……

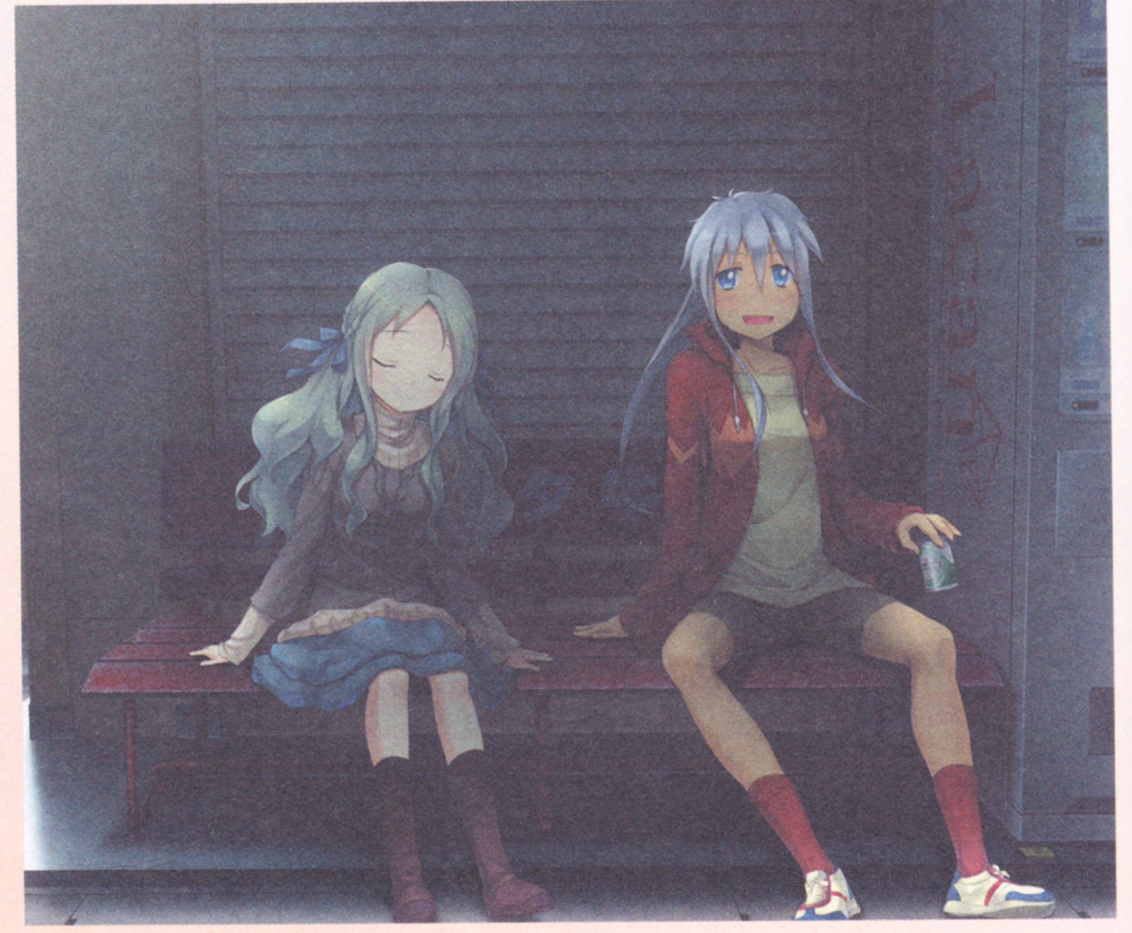
GINZA 自称是 NATSUME 的丈夫（Drama CD），这个角色其难以捉摸程度比起花梨来说有过之而无不及。花梨好歹还有蛛丝马迹可循，但 GINZA 这假小子一出场直接失忆，连名字都是听 NATSUME 说的。中性的脸庞，褐色的皮肤。原设定中曾经想把她设定成男性，经过讨论后才最终确定为女性。根据笛的说法这叫做“大胸美人”，不看性格光看外表的话，男女通杀，十分具有破坏力。野性未驯，对 NATSUME 一见钟情，感觉还不错，





就给人强吻了。住在 NATSUME 家里基本也是睡觉、上网、吃饭的三拍子节奏，其废人程度跟真希理有一拼。性格圆滑，轻易不暴露自己真实的一面。精通话术，能够说出别人心中所想，擅长攻击人性的弱点。自己从不主动开示情报，却总能从别人口中套出话来，要比喻的话，大概就是女狐的感觉“她全身上下散发出一股危险的气息”（花梨谈）。

不过幸运的是，起码在『Both Qualia』里 GINZA 还是相对安全的。因为 GINZA 似乎对于 NATSUME 以外的事情都不感兴趣。占有欲旺盛的她，只要一有机会就跟 NATSUME 撒娇，并且想尽一切办法把 NATSUME 推倒，这除了能确认彼此的心情，对于 GINZA 来说也有重要的意义：GINZA 跟 NATSUME 的关系是确定的不稳定同居关系，所谓“确定”是对于 GINZA 来说的，正处于并将长期处于跟 NATSUME 的同居关系之中。这是由于 GINZA 失忆的现状决定的。跟花梨不一样，GINZA 没有身份证无法租房，如果离开了 NATSUME 她将无处可去。虽然只要是为了 NATSUME，她随时准备自我牺牲，但结果必定使得 NATSUME 伤心。“不稳定”是因为这段同居关系是相对于另一对真希理＆花梨而言，受到来自多方面因素的干扰，关系随时可能被打破。其中一个因素就是 NATSUME 的心情，GINZA 一直有一种危机感，要是哪天 NATSUME 不再爱她，那么就是马上卷铺盖被扫地出门的节奏，因此有必要巩固她们之间的关系，对此 NATSUME 也给予无限的包容，其实不单 GINZA 需要 NATSUME，NATSUME 也有理由需要 GINZA 在自己身边，而这就跟故事的重点——“左右世界”有关系了。



NATSUME 本身就具有相当强的感受性（Qualia）。容易受到外界干扰，即使是别人一般不在意的事情她都会一直放在心上。再加上，她所具有的能力“左右世界”可以让她体验平行世界的另一个可能性，使得她会跟其他人有不一样的记忆。本来就纤细敏感的 NATSUME 就天然的比其他人要接收到更多的刺激，抽一个签就能放在心上一天的 NATSUME，何况是一段人无我有的记忆？由于这个能力 NATSUME 跟人交往时显得小心翼翼，生怕“说错话”。而且“左右世界”的选择，直到真实世界确定为止，NATSUME 是不能确定自己的选择是否正确的。即使对于 NATSUME 来说正确的选择，在真实世界确定之后也可能消失。有点类似于『Stenis;Gate』里的凶真从 α 线穿越到 β 线的情况。不过“左右世界”毕竟只是体验，它不能发送 D-mail 让自己回到过去改变历史。这是一个后验的经历，“未来”不成为“过去”的话无法被承认。明明是两个人共同的体验，过后却只有自己一个记得，这并不是什么好受的事。这也正是 NATSUME 长久以来感受到的“孤独感”的真实面目——似乎只有自己，处在一个跟其他人不同的世界中。在这之前“左右世界”对于 NATSUME 来说是一个负担，这个情况直到 GINZA 出现才发生变化。GINZA 的出现，直接让 NATSUME 对“左右世界”的认识刷新了三次。自己选择成功拯救 GINZA 的左世界是真实世界，这让 NATSUME 对“左右世界”的悲观情绪减轻了许多。自己没有选择听从 GINZA 的话离开店铺的右世界是真实世界，让 NATSUME 第一次感激“左右世界”的存在，要是没有 GINZA 的话，或许她就会伤害了两位重要朋友之间的感情。最后，当她发现在 GINZA 面前左右世界能够互相重叠，最后变成一个真实世界。这时 NATSUME 已经能够接受“左右世界”的存在了，同时，NATSUME 也再也无法离开 GINZA 了。因为她发现只有 GINZA 在身边自己才能安定地控制“左右世界”。因为自己的存在需要靠别人去确定，只有自己记得的记忆，跟“妄想”是没有差别的。但是两个人都记得的话，无论是痛苦的，还是高兴的事情都可以分担，NATSUME 从此脱离了孤独。



NATSUME ＆ GINZA，通过“左右世界”的存在建立了牢不可摧的关系。

终章——『终结的 Qualia』
The final chapter

最后来说说关于这个系列的第三部作『终结的 Qualia』笔者自己的一点看法。

在跑完『Only Qualia』&『Both Qualia』两作之后，感动有了，思索有了，但是成就感并没有。两部作品之间的关系，除了共通部分之外并不多。其实甚至由于『Both Qualia』中“左右世界”的存在，就连共通部分也有不少差异。作为单独故事的话两作的确可以说是完结了，但是只这样是不够的，因为两部作品都留下了许多未解之迷等着解答，比如花梨的身世、GINZA 的过去、NATSUME 的家当……这些谜题中有一些两作中完全没有提示，有些则暗示得挺明显的。解答谜题可能不仅会涉及到这个系列的作品，或许还跟“笛 & J-MENT”组合之前的作品有关系。这个方面的考察仍在进行中，现在没有可以拿得出手的结果。倒是有些个人感觉可能性比较大的粗线条可以在这里勾勒一下。

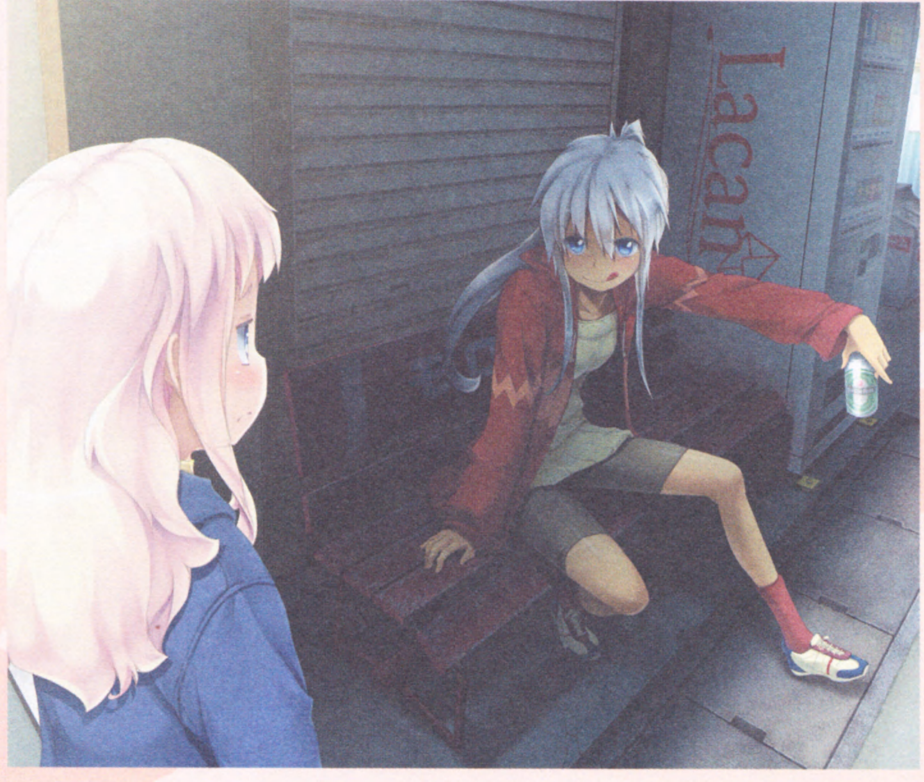
首先，花梨有可能是吸血鬼之类的存在，理由是花梨身上有些吸血鬼特有的性质，比如说出身德国、对于重口味的食品不感冒、夜里看得清楚、不喜欢在太阳光底下走等等。这个线索的提示主要出自『Only Qualia』里真梨最后的独白，其中表明了真梨“人外”的身份，并且提到了“三百年”、“斗篷”、“血”等容易让人联想到吸血鬼的关键词，『Both Qualia』上课时没有出现在后续剧本里的对于黑死病的叙述也是一个值得关注的点。德国 + 黑死病 = 诺德林根 = 吸血鬼。证毕。

GINZA 的过去必定跟花梨有关联。这是笔者的直觉，也是由于作中 GINZA 跟花梨之间明明互相没怎么接触，就油然而生了不自然的敌对关系所给的提示。如果花梨真是吸血鬼的话，跟吸血鬼敌对的关系——想必就是驱魔师、或者吸血鬼猎人之类的了。而要是在第三部有这样的设定浮上台面，那么也可以想象得到她们之间会有激烈的碰撞，甚至有可能波及到横滨以外的地方。要是王道剧情的话，GINZA 可能就是教会派来讨伐花梨一族的，由于中了埋伏而受了伤导致失忆，恢复记忆之后想起了自己的使命，夜里约花梨出来决斗结果被心细的 NATSUME 发现，两方大激突……嗯，这里已经够写 50 章同人的了。

在『终结的 Qualia』中会登场的第三组情侣可谓是呼之欲出，她们就是“寺杜藤乃 & 鬼道爱丽丝”的组合。这是一个单纯的排除法，作中登场的情侣组合就这么三个，“来夏 & 铁马”是男女组合直接淘汰，可选项就剩这个了。目前来看这一对的特点是共同行动，两个人如影随形，只要见到藤乃，那么附近一定有爱丽丝。爱丽丝身上有两个爆点：一个是好奇心旺盛，俗话说好奇心杀死猫，所谓的不作死就不会死，往往故事中好奇心越强的角色下场就越……咳咳；另一个是她跟男生在交往，百合作品中跟男生交往的女生下场往往也是……咳咳咳。







如果花梨真的如猜测的那样，那么真希理对于花梨所处状况的认识程度只达到一般人的水平，整一个状况外。如果在新章还是这个样子，绝对会拖花梨后腿。在『Only Qualia』里花梨帮了你那么大忙，需要你的时候应该不会帮不上忙吧?

NATSUME 虽然也不能直接成为战力，可是依靠她的家境应该会成为 GINZA 的强有力后盾，而“左右世界”的能力或许也会成为解谜中不可缺少的要素。

最后标题 Qualia 的含义——感受性（从实体中概括出来的）可感受特性（如颜色、味道等）。『Only Qualia』中的 Qualia 是指真希理的失颜症；『Both Qualia』中的 Qualia 是指 NATSUME 的“左右世界”，那『终结的 Qualia』，笔者怎么有很不好的预感……

保证品质固然重要，但尽可能的情况下还是请 10mile 不要再延期了！

相信“笛 & J-MENT”的百合魂会拯救世界！▲


虚拟的女友，
真实的声音
■文 / 已经刷出强迫症的 windchaos
■责编 / 如月千华 ■美编 /ASKI
GF
Smart Phone GalGame
Girl Friend BETA
10月新番联动！
风靡宅圈的恋爱手游『临时

你所不知道的临时女友诞生史♪

在今年 10 月，有这样一部新番动画，她的声优阵容包括了佐藤聡美、佐藤利奈、名冢佳织、丹下樱、原田瞳、户松遥、石原夏织、井上喜久子、悠木碧、内田真礼、茅原实里、钉宫理惠、加藤英美里、桑岛法子、高垣彩阳、茅野爱衣等诸多大牌声优，而且以上列出的仅仅是声优阵容的冰山一角。相信各位已经猜到了本期要介绍的就是『ガールフレンド（仮）』（临时女友）这部能够让耳朵怀孕的作品。

先从『临时女友』的手游原作说起，尽管在国内『临时女友』的人气不是很高，但这款手机游戏在日本却是有极高的人气。自 2012 年 10 月 29 日上线以来，『临时女友』的玩家数量已经突破了 555 万人！光说这个数字可能各位没什么概念，目前人气爆棚的『LoveLive!』手游下载量也仅停留在 400 万，『临时女友』玩家数量之多可见一斑。

『临时女友』的玩家数量之多一方面由于游戏运营于日本最大的手机博客平台 Ameba，这里先占用一些篇幅普及一下日本的手机现状，与天朝对爱疯趋之若鹜不同，11 区民众还是更喜欢使用日本传统的 Smart Phone，Ameba 作为日本最大的社交类网站与 FC2、Yahoo! 相当于日本的 Twitter 和 Facebook，在 2012 年 Ameba 推出了针对 Smart Phone 版本的服务 Ameba スマホ之后迅速占领了日本智能机的社交网络市场。在这样的背景下『临时女友』2012 年 10 月于 Ameba 平台上线后凭借庞大的卡牌与声优阵容以及丰富的玩法迅速成为了 Ameba 平台氪金排名第一的游戏，目前为止 Ameba 上每个月运营的游戏有 4 成的收入都来自『临时女友』（还没算上姊妹作『临时男友』）。



History of Girl Friend Beta

日本最大的手机社交平台 Ameba 在给『临时女友』带来巨大玩家数量的同时也有弊端，虽然之后也推出了 Android 与 iOS 版，不过核心还是基于 Ameba 平台每次玩家在进行游戏的时候每进行一步都需要重新加载整个页面，对于天朝手机的网速以及流量费用来说实在是一道屏障，好在伴随这 TV 版的公开上个月『临时女友』又公布了 Chrome 版，玩家可以直接用 Google Chrome 浏览器来刷刷刷，妈妈再也不用担心我的手机流量了。

在普及了大段日本 Smart Phone 与 Ameba 的现状之后再来聊一下『临时女友』为何有如此大的魅力，作为一款"类亚瑟王型"的卡牌游戏来说，相信从 TV 版的声优阵容大家就能看出本作最大的魅力在于各种大牌声优的云集。还记得『锁链战记』中石田彰一人 40 役的表现吗？与一般卡牌游戏为节约成本请一个声优配大量角色不同，『临时女友』从运营一开始就打着让"耳朵怀孕的校园恋爱游戏（耳で萌える学園恋愛ゲーム）"的旗号，每个角色都各自请不同的声优来配音。游戏中的卡牌共分成 SWEET、COOL、POP 三种属性，而每种属性下又各有 30 多位不同声优配音的学生，共计 100 多位角色总有一款会萌到你，让你氪氪氪。更不用说根据不同的活动每个角色又都会推出不同版本的卡牌，就拿这次 TV 版的主角樱井明音来说目前为止共有 20 种卡牌版本，其中包括了衬衫、运动服、泳装、七夕、情人节、圣诞……等各种限定版本，而且虽然每个角色都是一个声优但不同的卡牌台词还都是不一样的，对于萌豚和声控来





说『临时女友』既是天堂又是地狱。

角色多与卡面声优都够萌这是一方面，能吸引如此之多的玩家仅有这些方面还是远远不够的。作为一款基本玩法与『亚瑟王』相近的手游，笔者觉得『临时女友』能这么红的原因是因为角色们都能够让玩家觉得她们是“有血有肉有灵魂”的。虽然『临时女友』中出场的角色已经超过 100 名，算上各种不同卡牌的版本以及卡牌的进展在名簿里已经到达了 3336 张这个恐怖的数值并还在不断增加中，但各个角色详细的设定让每个角色都觉得有血有肉。仔细观看每个角色的卡牌设定的话除了身高体重生日血型这样基本的设定外，还包括了角色所在的班级、所在的社团、关系好的同学、甚至连兴趣、喜欢的食物、擅长的科目这些设定都有很详尽的列出。如果这些只能算制作组在设定上的用心的话，那么在游戏中一个叫做“ヒトコト（HITOKOTO）”的单元这里一定要重点题一下。

“ヒトコト”相当于制作组在游戏中放置的一个虚拟 twitter 的系统，每个角色在 Profile 介绍中都有一个“ヒトコト”的 ID,在这里,玩家获得的角色都会出现在时间线上。比如今天是游戏角色“樱井明音”的生日，那在当天玩家已有的卡牌中，与樱井明音关系好的几个角色会在“ヒトコト”里发表对她的生日祝福,同时也能看到樱井明音在那边发“今天生日收到了谁谁谁的礼物”之类的发言。除了生日之外，玩家还能看到自己获得的角色在那吐槽在社团活动中谁谁又怎么怎么了，如果遇到特定的 EVENT 比如运动会或者情人节这类特殊的节日的话又能刷出不少有趣的发言。如果说每年愚人节时候 Type-Moon 员工在那更新各个角色的推特自演乙的水准让人敬佩的话，那『临时女友』的运营员工每天就要脑洞 100 多名角色的学校生活情况并脑洞发推特还能角色之间互动，看到这里大家终于理解小风说的『临时女友』的角色不但有声优而且有血有肉有灵魂了吧。除了“ヒトコト”外游戏中还有几个名叫“剧场”的环节，每个章节都是一个个独立的小故事也可以看做是反映角色个性的主线剧情，关于剧场的话题先按下不表，放在游戏系统的环节中继续介绍。

粗略的介绍一遍『临时女友』的游戏魅力，各位是否对 10 月的 TV 动画有所期待并对手机游戏感兴趣了呢？那接下来就为大家介绍一下『临时女友』的游戏玩法，以便玩家最快时间入门。目前游戏使用 iOS、Android 手机或 PC 端使用 Google Chrome 浏览器都可以愉快地玩耍，并且各个版本下账号共通，不过鉴于天朝的手机网速以及这游戏恐怖的流量还是推荐平时尽量用 PC 端来刷。第一次进行游戏的玩家可以选择用 twitter、facebook 或 google 账号登陆，不过这几种登陆方式都需要科学上网，比较简单的方式是选择注册一个 Ameba 账号，如何注册大家可以自行搜索一下这里就不浪费篇幅了。

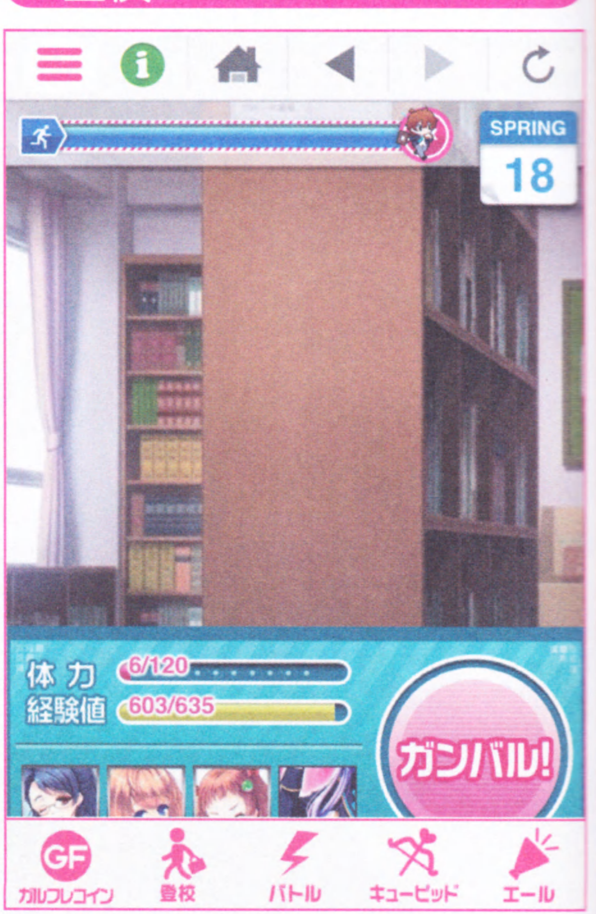




Gameplay

『临时女友』玩法大搜索！♪

登校



登校相当于百万亚瑟王中的“探索”，根据不同地图消耗不同的体力值进行登校，在登校的过程中春季学期第一日开始，在登校过程中玩家能够遇到新的角色获得卡牌、增加已有卡牌的好感度或获得秘藏写真。玩家对一个关卡登校完毕后就会进入下一个关卡，体力值每三分钟回 1 点，玩家可以通关道具来瞬间补满体力。

战斗与秘藏写真



这里把战斗与秘藏写真放在一起写，在登校过程中玩家有一定几率获得秘藏写真，要集齐6张不同位置的秘藏写真才能获得一张相应的R卡，不过登校中获得的秘藏写真的最多只有4张，剩下的2张自然通过与其它玩家的战斗抢夺获得。这里补充一下，每次玩家升级之后共有体力值、攻击力、防御力三项数值可供玩家分配点数升级，体力值用于登校等跑地图相关，由于越高级的卡消耗的COST越高，攻击力的高低直接影响到可以装备的高级卡的数量，防御力则关系到被其它玩家抢夺秘藏写真的时候能否防守住。这里推荐新玩家把点数都点在体力与攻击力上。回到秘藏写真上，玩家抢满6张秘藏写真的话就能完成拼图获得一张R卡，每张秘藏写真可有N个周目可以获得。

进展

进展相当于一般卡牌手游里的“界限突破”，玩家通过将两张相同的卡牌“进展”后，不但能提高卡牌的基础能力，还能提高卡牌的最高等级上限。与许多卡牌游戏不同的是，卡牌每进展一次卡面都会进行变化，一般都是越进展越穿越少你懂的，而进展到顶级之后卡牌的稀有度会提升一级。这里插一句，在Android版中，由于被投诉卡面太过性感，游戏的卡牌进行了自主规制，经常遇到进展后卡面就无法显示的情况，所以这里还是推荐大家用谷歌浏览器来玩。一般的卡牌都要进展两次之后才进化到下一级，这也意味着对于很多玩家来说在EVENT的时候要集齐3张相同的卡牌才能开满图鉴毕业。另外要注意的一点是进展的时候由于会继承原卡牌的能力，在1级卡牌和练满的卡牌进行进展之后能力差别还是很大的，不过由于练卡是一张十分痛苦的事情所以推荐非SR以上的卡不必纠结于数值就直接进展了，不然强迫症实在太痛苦了。

部活

部活也就是中文里“社团活动”的意思，在游戏里相当于工会系统，玩家在5级以上并拥有2名好友的时候就可建立社团，加入社团的好处是在一些对抗型的EVENT中能进行社团对抗，以及在一些EVENT中加入社团的话分数能获得加成，小风因为一直没刻意去加比较强力的社团导致每次对抗型的EVENT都刷的异常痛苦。此外，社团分为委员会、运动部、归宅部、研究会、文化部等各种类型，根据加入的社团类型不同，相对应的卡牌能获得10%的能力加成。比如玩家加入的是委员会类型的社团，那么樱井明音这个角色由于是放送委员会攻防都能有10%的加成，所以如果玩家想让手上稀有卡发挥最大威力的话最好加入社团的时候要挑选一下。

助威（エール）



也就是Yell的意思，一般就是俗称的喂卡，唯一值得注意的是SWEET、POP、COOL各个属性的卡用相同属性的卡来喂的话经验值有加成。此外，在抽卡和活动中玩家会获得等级上限是1级的卡牌俗称“狗粮”，当获得狗粮的时候就毫不犹豫喂了吧。

丘比特

也就是俗称的抽卡，和许多卡牌游戏一样丘比特分为很多种，友情丘比特通过游戏中获得的友情点数进行抽卡，最高只能获得R稀有度的卡牌。此外，玩家可以通过游戏中各种ticket进行抽卡。目前游戏中每天各种活动送的ticket还算不少，当然如果想获得event的限定卡抽活动限定的倍卡的话那就基本只能靠氪金了。

声音

作为一款以声优为最大卖点的游戏，对于玩家来说获得心爱角色的卡牌并进展到最终，只是漫漫收集道路上的第一步。对于真爱的卡牌唯有收集齐全部的语音才算完美！玩家可以在菜单的“Girls”中点击角色听取已获得的语音。一般来说一张卡牌在进展的第一与第二阶段包括3种touch bonus（在登校和活动地图中遇到该角色，点击touch bonus增加玩家卡组攻防能力）、1种Profile语音、1种约会电话comment、1种战斗声援语音。在卡牌进展到最终进展之后又能获得9种语音。而一些特殊的限定卡牌还有比一般卡牌更多的语音可供收集，鉴于刷满好感度必须最终进展（也就是起码获得3张该卡牌），能够将一张卡牌语音收集齐一般都是真爱中的真爱。

约会（Date）



既然上面Voice部分提到了Date那么再来介绍一下约会的系统。玩家在游戏中通过活动或登录奖励能够获得约会券，有了约会券就可以打电话给心仪的妹子邀请约会，玩家可以提前一周安排好一周的约会日程，电话邀请的过程让人想起了著名的恋爱养成游戏『心跳回忆』。约会不但能够大幅提高该角色的好感度，同时也能刷出各种约会限定的语音。

选拔（センバツ）



也就是游戏中编排进攻以及防守时候的出场卡牌，虽然说系统会自动根据玩家的攻防点数选拔出场卡牌，不过由于不同卡牌之间存在 BONUS 效果，玩家手动对出场卡牌进行选拔的话至少能比系统自动排出的多 10% 以上的加成。比如远山未凉、皆口英里等人组成的算数 BONUS；水野枫夏、神崎ミコト等人的生活指导 BONUS；神楽坂砂夜、九重忍等部长组成的部长 BONUS。不要迷信于卡牌稀有度通过合理的搭配组合才能获得最大的效果。具体的各种 BONUS 组合在攻略 wiki 上都有详细的罗列，有兴趣的玩家可以自行查阅一下。

EVENT



终于介绍到 EVENT 了，相信玩过一些日系卡牌游戏的玩家都知道，一般情况下“活动”是最大的氪金点，想要在限定的活动时间内获得活动卡牌的话，就要去抽活动中攻击力加倍的倍卡或不停氪金买回复体力的道具。『临时女友』运营到现在基本上已经是一个 EVENT 接一个 EVENT 基本没有空闲的时间。目前为止的活动类型主要分为 RAID、马拉松、部活对抗战、Hunters、圣樱学园物语这几种形式。

各种 EVENT 的规则略有不同但玩法基本大同小异，就拿笔者写这篇稿子时刚刚开始的秋天鳄鱼捕获大合战来说，剧情就是学校旅行中遇到一大波鳄鱼，玩家在活动地图中可以通过消耗体力值来遇到鳄鱼，并且通过战斗打败鳄鱼获得星星，普通的鳄鱼获得银星星，HP 较高的稀有鳄鱼打败之后获得金星星，每收集齐 50 颗星星就能够进行一次许愿（抽卡）。比较良心的一点是，活动卡池里活动的 HR 卡都是有一个特定数量的卡池，例如一周目的卡池只有 50 张卡抽到活动 HR 卡的几率就是 1/50，如果第一次没抽到的 HR 的话下一次抽中的几率就会变成 1/49 以此类推，玩家在抽中一次活动的 HR 卡之后就能选择进入下一周目的卡池，随着进入下一周目卡池里杂卡的数量就会变大减小抽中活动卡的概率。所以总体来说抽到 3 周目之后低于 1% 的概率之后要么氪金要么看脸。

Hunters 类的捕获活动是『临时女友』中最常见的 event，每次不是学校里跑进野鸡了就是旅行路上遇到鳄鱼、夏日祭遇到流氓了。相比之下笔者还是更喜欢圣樱学园物语系列的 EVENT，比如之前的短期海外交换生的活动。活动主要以跑地图刷好感为主而且每个交换生都有丰富的剧情以及很不错的卡面。除此之外笔者最喜欢的就是部活对抗类的活动以及七夕、情人节之类的限定活动，这几类活动每次一推出都伴随着一大堆人气角色的部活以及季节版的限定卡，于是这类活动也是刷排名最激烈的。

圣樱学园的不可思议——圣樱学园剧场♪

在系统介绍的最后来介绍一下“圣樱学园剧场”。剧场这部分内容是于游戏运营了 1 年多之后的 2014 年 1 月 31 日后开始追加，目的是进一步追加剧情让玩家能够更好的了解圣樱学园中的各个女主。不过比较可惜的是到目前为止剧场部分一直没有语音，好在马上就能看到 TV 版了，能够弥补这方面的遗憾。

玩家只要进行跑地图和战斗的行为都会累计一定的“ゲージ值”，当累计满之后就能解锁新一话的剧场剧情。每一话剧情中都有 5 名左右的主要角色和若干名 guest 角色，故事围绕着这些角色在圣樱学园中的日常生活展开。而这次 TV 动画中在圣樱学园 100 多名学生中选出的 5 名主要角色，也各自在剧场的每一话中担任着重要的剧情角色。

在剧场系统中还有一个叫“邮件”的系统，每章剧情经过一定话数玩家就会收到这章女主的短信，把主角约出去。在玩家与女主 1 对 1 的约会状态下，玩家需要回答女主一些在剧场剧情以及女主 Profile 中提到的一些问题。例如：樱井明音是哪个社团、最讨厌的食物是哪些这样的问题，每回答对一个选项就能增加一格好感度，在 15 个问题里回答对 10 个就能好感度 MAX 获得奖励道具。

不断解锁新的剧场剧情也是玩家游玩『临时女友』的一大动力，10 月 TV 版选出的 5 名女主在剧场中也都拥有各自独立的章节，相信 TV 版的剧情也会围绕着这 5 章的剧情进行改编，那么在文章的。最后，让我们了解一下这 5 位女主以及她们各自相关的剧情吧。





樱井明音

@akane_s♪

年龄：17岁
学年：2年级
社团：放送委员会
诞生日：11月20日
星座：天蝎座
身高：160cm
体重：48kg
三围：85-58-87
兴趣：绕口令、织带和头饰收集、摔跤观战
得意的科目：现代社会
喜欢的食物：菠萝
讨厌的食物：梅干
血型：A型
声优：佐藤利奈

樱井明音作为『临时女友』的第一女主，同时也是剧场第一话『在教室睡眠的美女』的女主，作为放送部的社员以及与男主同为二年级生的设定，属于新玩家入坑后最容易获得的卡牌之一。『在教室睡眠的美女』的剧情讲述了在发现料理实习的食材不见后，樱井明音得知钥匙在睡眠的美女手上，与二年级生展开调查日常剧情。



クロエ＝ルメール

@chloe_jplove♪

年龄：17岁
学年：3年级
社团：日本文化研究会
诞生日：3月8日
星座：双鱼座
身高：167cm
体重：49kg
三围：86、60、88
兴趣：寺庙和神社、旅行
喜欢的食物：寿司
讨厌的食物：奈良雪菜
声优：丹下樱

剧场第二话『クロエ不知道的、3个地方』的女主，第二话的故事围绕着クロエ这名外籍学生与3年级学生之间展开，讲述了3年级间流传的一些关于圣樱学园的秘话。

椎名心实

@sheena_heart♪

年龄：17岁
学年：2年级
社团：新体操部
诞生日：5月31日
星座：双子座
身高：160cm
体重：48kg
三围：83-58-85
兴趣：香薰蜡烛
喜欢的食物：菠萝面包
讨厌的食物：金枪鱼
憧憬的前辈：笹原野野花
声优：佐藤聪美

椎名心实作为新体操部的部员是本次TV版5名女主中笔者最喜欢的一位，在长达12话的『心实的部费』大搜索中运动部的各个角色悉数登场，帮助椎名心实寻找新体操部丢失的部费。



村上文绪

@humi_bookmark♪

年龄：18岁
学年：3年级
社团：图书委员会
生日：11月2日
星座：天蝎座
身高：160cm
体重：45kg
三围：86-56-86
兴趣：读书
喜欢的食物：蛋糕
讨厌的食物：肝脏
得意的科目：古典
声优：名冢佳织

作为图书委员会喜欢读书的少女，留着三股辫的村上文绪身上散发着一股文学少女的古典美。作为『圣樱Girl的演剧祭』的负责人，相信在TV版中演剧祭的剧情也会占有很大的篇幅。

望月エレナ

@verenav♪

年龄：18岁
学年：3年级
社团：摄影部
诞生日：5月25日
星座：双子座
身高：165cm
体重：48kg
三围：88-55-88
兴趣：自拍、妄想、女子力
喜欢的食物：巧克力
讨厌的食物：大福
声优：原田ひとみ

『青梅竹马与真夏的梦』听名字就是一个很唯美的剧情，故事以上条るい与望月エレナ为主角，解开了東雲レイ一段朋友以上恋人未满的心跳不已的剧情。▲



Theater and Characters

1/170000的"圣战"

——国王的东京二次元纪行

■文/完蛋了的国王 ■责编/如月千华、稗田阿吃 ■美编/ASKI

king walked in the two dimension Tokyo

最近在读日本女作家新井一二三的文集，这位日本文坛独一无二的以中文写作的日本作家是一个东京土著，不仅在东京出生长大，而且因为有多年的海外生活经历，更能以一个游子的眼光、在保持着一段微妙的距离感的状态下来审视东京这座对于日本而言堪称“概念化”的大都市。读新井的散文，笔者也渐渐发觉或许身为一个旁观者更能写出有意思的东京见闻，而笔者的出发点当然是作为一个动漫爱好者来看待东京作为占据着全日本ACG产业八成份额的“超级动漫之都”究竟是一副怎样的面貌。

2014年8月12日，笔者踏上了第二次东京之旅，睽违三年的东京到底发生了一些什么变化呢？

安倍经济学

Economics

首先遭遇的当然就是汇率和消费税的话题。自从安倍第二次上台以后，所谓“安倍经济学”的核心内容之一就是日元的大幅贬值，跟他的前几任——被日本人嘲笑为“傻瓜殿下”的麻生•ROZEN•太郎不同，安倍至少自认为是个懂经济学的政治家，断定日元的贬值对日本肯定是益处良多的。事实是否果真如此对笔者来说根本无所谓，笔者在乎的是三年前日元兑人民币是100:8，现在则是100:6，这让中国人也能体会一把泡沫经济时代日本游客凭借本币升值优势横行全世界时的奈斯感觉，这么说来莫非安倍是个大好人？当然不！因为在日元大幅贬值的同时，从今年4月1日起，日本的消费税也从5%猛涨到8%（虽然涨消费税的政策跟安倍其实无关，但躺枪是一种美德）。这三个百分点的增长不仅提升了物价，也意味着购物时常常会被迫接受一个莫名其妙的价格，找回来一堆让人头疼的小额硬币。

以笔者日思夜想的“放尿天王”こもりけい老师的画集『Pure Fetishism』为例，2800日元的定价按以前的含税价是2940日元，现在则成了3024日元，死活要收下6块钱的找零，日元最小面额是1日元，相当于人民币的一分钱，自动贩卖机和售票机都不收1日元硬币，那么揣着一堆一分钱能做什么呢？集满7枚也不能召唤神龙，只能找机会用掉。5元硬币还能投进神社的赛钱箱，1元硬币就真的是累赘啦。



▲日本的出版物都只印出本体定价，而计算得出后的含税价往往十分诡异

当老虎也长出了“角”

TORA-KADO SHOP

曾几何时，秋叶原OTAKU书店的老大哥不是虎之穴，而是泉此方最喜爱的GAMERS。1996年GAMERS风风光光在秋叶原开设第一家门店的时候，虎之穴老板还在几条街外逼仄小楼的“老虎洞”里经营中古同人志小铺。而现在呢？虎之穴在秋叶原、新宿、池袋三地都开了8家分店了，GAMERS门店则要么缩小门面，要么干脆关店，整个东京市区就只剩3家而已，早已失去了与虎之穴抗衡的实力，最后落得颜面扫地被Animate并购的下场。说到与时俱进，笔者这次再临虎之穴秋叶原旗舰店（秋叶原A•B连体双子店），发现A店的3楼今年7月刚刚新开设了名为“虎角商店（TORA-KADO SHOP）”的店中店，是借了虎之穴创业20周年的势头而做的经营战略调整，顾名思义专卖角川集团的商品。角川算得上是ACG产业中的寡头之一了，主宰了整个轻小说领域，哇塞好粗



▲自古新人换旧人的日本声优界这个夏天热捧的便是这位雨宫天了



▲虎角商店（TORA-KADO SHOP）2014年7月1日隆重开业

一条大腿呢！这么一来年营业额200亿日圆，始终给人以“同人书店”印象的虎之穴也终于有了跟营业额400亿日圆的业界巨人——动漫商品综合店Animate一较高下的实力了。老虎本来靠尖牙利爪谋生，当老虎也长出了茁壮的犄角，那叫那些本来就弱势的食草动物更作何感想？

在秋叶原，分辨一家书店的实力强不强其实非常简单，看它够不够资格推出自家特制的限定版商品就行了。这次笔者重点入手的目标之一就是武田弘光老师的初画集『魔具少女！艳』，笔者在Animate买了画集本体，得到了特典文件夹，然后在melonbooks购入了特典B2尺寸的挂轴，却又在虎之穴看到了特制限定版BOX，怎么办？买买买啊！以上这三家就是秋叶原乃至全日本最有实力的OTAKU书店，也是少数常年提供自家特典的大手零售商。

▲三森铃子为新番『修业魔女璐璐萌』演唱的主题曲CD在Animate促销，可以看到看板上有介绍Animate独家附赠的店头特典



下了飞机，到了酒店，想做的第一件事就是上街去逛逛，这一逛突然惊奇地发现街上的便利店几乎都成了“FamilyMart”（国内叫“全家”）的天下，以前随处可见的7-ELEVEN、罗森等耳熟能详的连锁便利店品牌已经销声匿迹了，这与国内“全家”的迅猛势头倒是如出一辙。

有不少中国人误以为“全家”是台湾的便利店品牌（大概是五月天代言的关系？），其实FamilyMart是根红苗正的日本品牌，只因1988年就在台湾地区开分公司大肆拓展市场，植根中国市场多年，才会让人误解为是台资企业，而且全家在全台湾有2800多家门店，占绝对统治地位，确实不含糊。可海外店铺最多的居然是在韩国的7200多家，在中国大陆据推测也有近2000家，很快“FamilyMart”就要变成真正的亚洲人家门口的便利店了。

众所周知罗森是便利店与ACG产业联姻方面的专家，与『EVA』合作多年的经典案例经常会被拿出来说事。罗森在上海也开过火影、EVA、柯南等几家主题门店，在上海的EVA中国大展上也创造过一天40万元的营业额纪录。但在过去的一年中这些主题门店都全部关门歇业了。是什么原因导致擅长ACG捆绑经营的罗森突然的全面败退呢？其中固然有合资企业内耗的问题，但更重要的是罗森采取的硬性的主题性捆绑经营策略，不如全家惯用的阶段性专柜贩卖的合作形式来得弹性大、可操作性强。罗森捆绑了小学馆的『柯南』是否就意味着集英社的『海贼王』就进不来了呢？那到底在中国是海贼王的粉丝更多，还是柯南的读者群体更大呢？或者说装修一家柯南主题门店的代价是多少？而在货架上做一个海贼王专柜的成本又有几何呢？精做一家主题店的影响力更大？还是在几千家门店的专柜上铺货的影响范围更广呢？不管怎么说罗森是败了，不仅在中国，在日本本土也一败涂地。消费者的行为习惯永远教人捉摸不透，往往在商家尚未意识到的时候就已经改变得面目全非了，而到底是消费者在影响商家的经营决策的成分更多，还是商家反过来牵引消费者的行为习惯的成分更多，以笔者的见识是说不清的，但市场格局一夜之间被颠覆确实不是什么稀奇事。

500日元吃到吐的名店

Restaurant

逛了一整天秋叶原，虽然没买够，但也逛累了，该找家餐馆祭祭五脏庙了。记得『命运石之门』里伦太郎和阿至经常光顾一家牛井（牛肉盖饭）餐馆，自诩圣地巡礼达人的笔者在同伴GPS地图导航的帮助下顺利找到了那家店铺，现实中名为“牛井专门サンボ”，是一家在



▲饭点时高朋满座的“牛丼专门サンボ”

秋叶原当地颇有名气的牛丼老铺。老不老看老板娘的年纪就知道了，一个满头银发的古稀老人（很想打听下老人家有没有幼驯染系的萌少女孙女继承家业？）。这家店以古早味的牛肉盖饭和古怪的店规而闻名，食物本身确实够地道实惠，大碗牛丼（牛丼大盛）才500日元（折合软妹币30元），半碗是牛肉，男人不饿到一定程度都吃不完，笔者跟鉴黄师windchaos一人一碗吃得泪流满面，饱得几乎要吐出来。店规跟动画里表现得如出一辙：不许打手机！外加不许带耳机吃饭；不许大声说话；还不许对食物提出任何异议。这条款也忒霸王了点吧！名店就是名店，百闻不如一见。牛丼专门サンボ的门面本来就很小，大概20张左右的椅子，开店比别家晚打烊比别家早（上午11:30- 晚上9:00），饭点时一下子就塞得满满当当，顾客大都是一看就知道是OTAKU的男性，大家肩并肩挤在一起默默地大口吞着牛肉盖饭，这光景也够有哲♂学味道了吧。

宅男，就这智商！

Indoorsman

横扫秋叶原各大书店的战果就是十几公斤的书！不堪重负的笔者决定鸣金收兵，择日再战秋叶原。没料到翌日台风光临，豪雨如注，笔者一行人就是在这种恶劣的气候下重返秋叶原的，不为别的，只为“LoveLive! 的一日巡礼”，身为Aji人也蛮拼的了。

『LoveLive!』的圣地笔者在以前的文章里都介绍过，大多集中在千代田区的神田地区，靠步行一天内就能走完，没有台风的话恐怕会是一次惬意的旅程吧。以地下铁丸之内线淡路町站A3出口为起点，在GPS导航帮助下很快就找到了果果老家现实中的原型——和果子店“竹むら”，可惜天算不如人算，当天正值盂兰盆节假期，想进去吃甜品的大伙却吃了闭门羹，但塞翁失马的是可以肆无忌惮的在人家门口拗造型拍照留念啦！“日香～日香～日～！”咦？怎么旁边也有人在合影，不会是11区的病友吧，一问还真是，接着这一路遇到了数量可观的各地病友！从“竹むら”步行5分钟就到了昌平桥，众人在桥上凭河临风，想象着放学后的果果、海爷、小香香等人正有说有笑得朝自己款款走来，不禁大湿……被雨浇的。在桥的一头有三张石凳子，三位病友一个箭步蹿上去，一人一张坐得好不痛快，起身时发现屁股上湿了一滩……

沿昌平桥直通的外堀通直走，一直往前可以看到沿街开设的女仆咖啡店“Mailish”，『命运石之门』里菲利斯·喵喵打工的地方，道路左侧从看得见神社建筑物的小路折进去就到了神田明神的男坂，也就是果果们练习体能的阶梯坡道。鉴黄师不顾个人形象，模仿小香香的轻快步伐跑上坡顶，喘着粗气大跳“日香～日香～日～！”博得11区病友们雷鸣般的掌声。接下来的事就是在神田明神里各种参拜、各种摆POSE、各种合影、各种交流病史、各种“日香～日香～日～！”了……真感叹天下Aji人是一





▲被卡牌店完全占领了的秋叶原 RADIO 会馆新楼



▲某“穗乃果一生推”的柜台，秋叶原店里店外 LL 广告的数量已经到了精神污染的程度了



家啊！

其实笔者这次一到东京就发现『LoveLive!』的广告露出真是到了“嚣张跋扈”的程度了，偶像厨大本营的秋叶原当然自不用说，连大街小巷里的游艺机厅、小钢珠店门前也都是一番旌旗猎猎的壮观景象，每天来来往往经受这样的恶意洗脑，不由得病友们不一个个乖乖掉进坑里来。身在天朝的病友们大概以为课金最凶的非手游“11 连抽”之流莫属了，其实 LL 三次元的吸金能力也是很凶悍的，游艺机厅的飞碟机区域最多的就是 LL 和舰娘主题，在洗脑的 BGM 中不知不觉砸个几千日元而颗粒无收是很正常的。再者，LL 不仅有虚拟卡，也有实体卡，而且虚拟卡原本就脱胎于实体卡。秋叶原的卡牌店简直多如牛毛，今年 7 月新落成的秋叶原 RADIO 会馆新楼里一溜都是卡牌店，里面琳琅满目的『LoveLive!』WS 系列卡牌（俗称黑白卡）自然少不了，回想两年前在大阪日本桥看到的都还是『偶像大师』，直感叹偶像宅的见（ba）异（diao）思（wu）迁（qing）啊！话说回来，前两天还听说有人课金 LL 把自己课破产了，看到 11 区宅男们深陷卡牌游戏大坑里无法自拔的情形，就这智商，不用百八十年就退化成猴子了吧。



生而为人，真是羞耻啊！

太宰治曾在『人间失格』的开篇里如是说。而笔者觉得，所谓人生就是羞耻 PLAY。不信到女仆咖啡店里坐坐就知道了。

说起来造访日本好多次，竟一次也没有去过日本的女仆咖啡店，一言以蔽之就是没有这个勇气。这次在誓要完成“王宝强式”心愿清单的鉴黄师 windchaos 的强烈要求下才光顾了秋叶原的正宗女仆咖啡店，本想去的是小鸟打工的那家 CURE MAID CAFÉ，还没到门口就被楼道里十几米长的队伍吓退，于是选了笔者上次在文中提到过的 Maidreamin 七家秋叶原分店中的一家。刚一落座，萌萌的妹抖 SAMA 就上来招呼点单，一个八重齿软妹呼得一下就蹭在身旁柔声细语，嘘寒问暖，满脸堆笑，再老练的宅男也会马上脸颊发热，手足无措。笔者

是已婚人士，当然要矜持一番，装模作样点了杯饮料。另俩同伴就没有那么口嫌体正直，点了能跟妹抖 SAMA 合影的甜点套餐，不一会就一边有滋有味地品尝起妹抖 SAMA 亲自做的帕妃，一边跟着妹抖比划手势念起“おいしくな~れ、おいしくな~れ、萌え萌えきゅん（大意是，变得好吃、变得好吃、萌萌的 Q）”的咒语来。听到邻桌的妹抖 SAMA 带两个洋鬼子念的是英文版咒语，不禁肃然起敬，何等的高端 International！不一会 LIVE 时间开始，大家合着八重齿妹子演唱的节奏打起拍子来，一派“大哥大嫂过年好”的祥和景象，众人好不欢乐。

演唱完了，八重齿妹子赶紧跑到一桌客人跟前请其中一位客人站起来，笔者本能得觉得羞耻 PLAY 的大招要来了！果然，妹子开始一边摇着调酒壶一边开始念咒语，这还不是普通的咒语，是需要与客人一问一答的互动式咒语，而且长达五分钟！！！那位幸福而又可怜的宅男就在众人调戏的眼神中被足足围观了无比煎熬的三百秒，还要不时回答妹抖 SAMA 的提问，当被问及“您感觉最帅的姿势是什么样的？”他愣愣地摆了一个猫爪动作，显然是有点吓傻了，这时候谁拿把折扇上去砸他脑袋吐槽两句就完美了。五分钟的咒语念完，鸡尾酒也调制完成了，笔者瞥了一眼菜单，嚯嚯，原来是某套餐里的项目，某人真是 No Zuo No Die，Why You Try 啊。没关系，反正人生就是羞耻 PLAY。



▲享有秋叶原元祖女仆咖啡店之名的“CURE MAID CAFÉ”，选中的形象代言人竟然是海爷而不是小鸟


▲江之岛展望台



▲日本三大弁财天之一的江岛弁财天，别看有个财字，其实是水神来着，日本的财神叫惠比寿

圣地在哪里？圣地在身边

Everywhere

本次 5 天 4 晚东京自由行的主要目的就是圣地巡礼，4 天的行程中，我们寻访了大大小小十余处圣地，有的远在百里之外，有的则近在咫尺之间。

此行我们入住的酒店是池袋太阳城王子酒店，与大名鼎鼎的池袋乙女大道仅一街之隔，而且池袋本身就是诸如『无头骑士异闻录』等人气作品的取景地，随便走上几步就能邂逅一两个动画里的场景，实在是美妙至极。8 月 13 日从池袋出发，经新宿到江之岛、镰仓，再经横滨返回池袋的一日游路线是经过笔者精心设计的，虽谈不上得意之作，至少实践了笔者在之前几期圣地巡礼专栏里所介绍的景点和玩法乃是值得一试的。江之岛、江之电、镰仓鹤冈八幡宫这些内容以前都聊过就不赘述了，笔者想特别补充的是镰仓的文学情结。

镰仓作为文学家们专门避开大都市的喧嚣而得以专心写作的文学圣地，是从 19 世纪末明治时代的晚期开始一直持续到战后，特别青睐镰仓的大文豪就有太宰治、川端康成、芥川龙之介等人，太宰治曾两度在镰仓自杀未遂，一如『人间失格』中表现的那样，一同殉情的女子死了，而他本人却耻辱的生还。川端康成的『千只鹤』『山音』都以镰仓为舞台，晚年的他也住在镰仓。有这样那样的渊源使镰仓充满了文学气息，在酷爱阅读的笔者心目中“圣地”也因此有了两重含义。

其实文学圣地被转嫁 ACG 属性的例子远不止镰仓一地，这次为『LoveLive!』和『命运石之门』的巡礼而造访的神田地区因为自江户时



▲鹤冈八幡宫

代以来就是工匠和平民的居住区，保留有很多历史悠久的庶民老食肆，再加上距离不远就有著名的神保町旧书店街，经常有文人流连于此也并不奇怪。被设定为穗乃果老家的老牌和果子店“竹むら”就藏身于一条名为“神田食味新道”的江户风情食肆老街上，著名历史小说家兼资深老饕的池波正太郎就是“竹むら”的常客。据说在过去“竹むら”这样的甜品店是男人们幽会情人的风月场所，真的很难想象很多年后竟成了Aji人们争相合影留念的圣地。在漫步昌平桥的时候，恐怕也很少有人会联想到得名于孔夫子的故乡昌平山吧，因为不远处就有日本屈指可数的孔庙——汤岛圣堂。这么说来『LoveLive!』的少女偶像们竟每天都沐浴在孔老夫子的圣德之中而不自知啊！

这次的旅程还幸会了一位在日本求学的同胞K小姐，上文提到的手机导航种种都乃K小姐的仗义相助，在此遥表感激。K小姐是法政大学在读研究生，跟随导师研究的课题竟然就是圣地巡礼与地域振兴。交谈中获悉K小姐所属的大学“ゼミ（研究小组）”经常搞圣地巡礼旅行，她拜访过的圣地比我还多，瞬间让我改变了对日本大学“ゼミ”的诡异印象（果然是『变研』什么的看多了）。当我谈及法政大学校园本身就是一处动漫圣地时，K小姐却大吃一惊，想必她一定不知道『青春纪行』这部作品吧。新井一二三说，东京就像迷宫，在东京住了三十几年的她也无法掌握这座城市的全貌。而我则觉得，东京及其周边的动漫圣地数量之多，已经到了圣地就在身边而不自知的程度了。

论如何做1/170000 C86



▲对于Comiket的“新兵们”而言，怎样避免稀里糊涂地站到某一条队列里虚耗时间其实是参战当天的必修课



▲C86期间最出风头的就是QP:flapper的两位画师，本届官方会场限定商品的插画由他俩提供，包括下文出现的“COMIC水”

带队集体参加C86盛会是这次东京自由行的两大重头戏之一。老实说在去C86之前笔者一直忧心忡忡，生怕因为人多拥挤会闹出什么乱子来。据事后报道获知8月15日圣战首日与会者人数达到17万，而笔者之前林林总总所做的大量攻略和预案简单来说就是告诉大家如何扮演好这1/170000。

但当天的顺利程度却完全超出了笔者的预想。一如事前的计算，9:30左右跟着人流到达Big Sight会场南侧待机区域的我们被安排成一块一块的方阵，上午10点整大会开幕，大家自发性全体鼓掌，大约半小时后我们所在的方阵从东馆入场，全程排队时间不超过90分钟。当然少花时间排队的代价是肯定没有机会抢到大手社团和企业摊位发售的限量货品，在我们入场时某些壁社团的队伍早就已经排出会场以外了，而西馆4层的企业区自去年C84更改了行进路线以后，现在需要绕外场Cosplay区域一周再爬四层楼梯，至少步行20分钟才能到达，自知抢不到什么东西的我们也不必受罪在烈日下排队赶路了。

Comiket的出摊总数多年来一直维持在

35000 个，但这是三天总计的数量，平均一天就是 1 万多个，这些摊位就分布在东馆 1–8、西馆 1–4 的十多个场馆内，按照作品类别分配到不同的馆，再根据申请得到的摊位号以及社团的名气，决定场馆内的具体位置，总得来说几十万人的一个展会办得井井有条，干干净净，会场内的氛围也很不错。笔者一直说国内的同人展跟日本比起来少说有二、三十年的差距，其实何止是同人展，很多方面都是如此，可惜没有亲身体验过 Comiket，又有多少国人能理解笔者的话呢。

这次让笔者感触颇多的倒不是铺天盖地的舰娘摊，也不是几乎要被挤爆掉的企业区，笔者也没有那个体力扛着单反杀到 Cosplay 广场去拍妹子，而是溜溜达达的就到了人流相对稀疏的西馆。第一天的西馆是三教九流、五花八门各类亚文化社团的天下。第二天激进的学漫和凶残的女性向 BL 社团们就要纷纷进驻，这里的气氛想必也会有 180 度的转变吧。西馆有很多历史悠久的亚文化，比如被日本人称为“TETSU（铁）”的铁道宅。铁道宅其实也分很多种类：车辆研究、铁道摄影、录音研究、铁道模型制作、道具收集、铁道旅行、车站与时刻表研究、铁道历史研究等等。最近刚刚完结的新番『RAIL WARS!』的男主角高山就是一个典型的铁道宅，专攻车辆研究，也兼顾摄影和模型制作。另一位女配角札沼则是一个热衷录音研究的女性铁道宅，俗称“铁子”。“铁”和“铁子”们平时一般单独外出活动，一年两次的 Comiket 就是日本全国铁道宅们发表研究成果、交流心得见闻的舞台。在第一天的西馆，铁道宅、军事宅、SF、圣地巡礼爱好者是规模最大的几个人群，其中又以铁道、军事和圣地巡礼方面的同人志最为普遍。各种铁道旅行的同人志、摄影集自不用说，时髦的题材也不少，既有人发表以铁道录音为蓝本制作的电子乐 CD，也有模特为各家列车乘务员的写真集，内容和排版的专业程度都堪比正规出版物。铁道、军事、SF 以及圣地巡礼分野与分野之间重叠的部分也不少，笔者就在一个摊位前被一本叫『镇守府周边案内』的同人志所吸引，并掏钱买下一本。这是一本利用铁道宅的铁路旅行知识，结合军事宅对镇守府历史、人文及军事方面的研究，最后再配上圣地巡礼爱好者专业的旅行规划制作而成的同人志，还因为有明确的舰娘主题而受到普通玩家的欢迎，笔者入手的已经是第二刷的再版。相类似的各种神奇的本子和周边充斥着整个西馆，让经受了东馆摩肩接踵的扫本修罗场和外场毒辣辣的日头暴晒的笔者感受到了难得的悠闲和新鲜感。几个小时的参展时间转瞬即逝，不愿褪去的喜悦和满足之情则长久的印刻在了脑海和心头。

如何做好 Comiket 中的那几十万分之一？除了严守会场秩序，合理分配体力，保护好人身财务安全以外，放弃不切实际的购买欲，并且放松心态去感受圣战的魅力也很重要。如果能发现值得自己驻足停留的社团，鼓起勇气上去跟摊主打声招呼，接下来的一切都会变成人生中美好回忆的一部分。▲



▲被这么多长枪短炮围起来狂摄的日本 Coser 处变不惊的秘诀之一就是会有人统一喊拍子让大伙一起按快门







Sea
AMAZING SEA
Sea
GODS' SERVICE
神のサービス



FANTASY SYNDROME
- 3rd -
ファンタジーシンドローム
Cruel Slave
運命の赤色
淘寶店鋪:【FS幻想症候群】 微博:@FS_幻想症候群
主催微博:@Ego-Doughnut

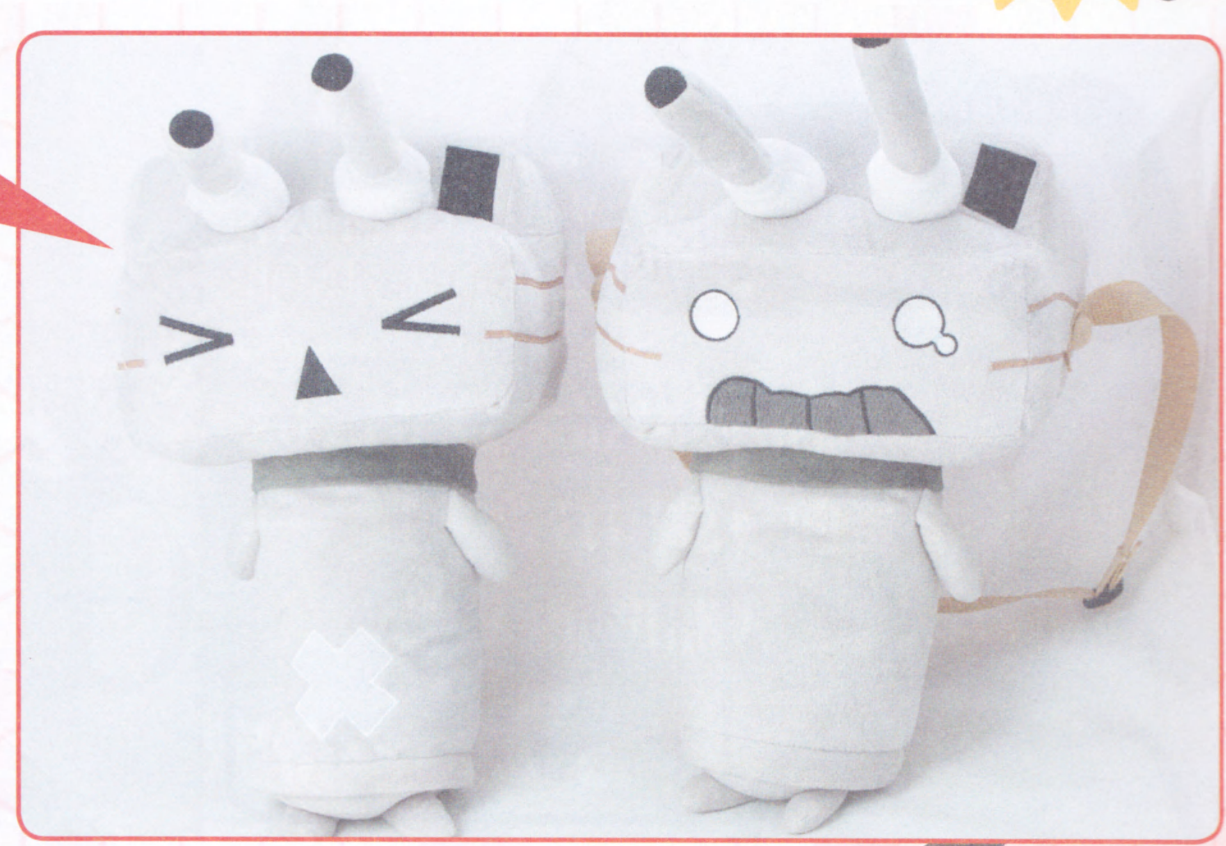
连装炮第二弹袭来！

舰队 collection・连装炮补完计划・

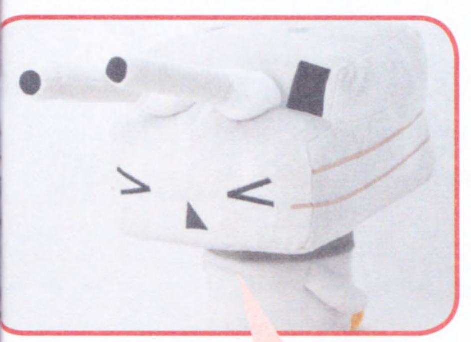


续前作高质量萌与玄学的辉煌，补完连装炮酱中破版布偶，以及好 CP 连装炮君！

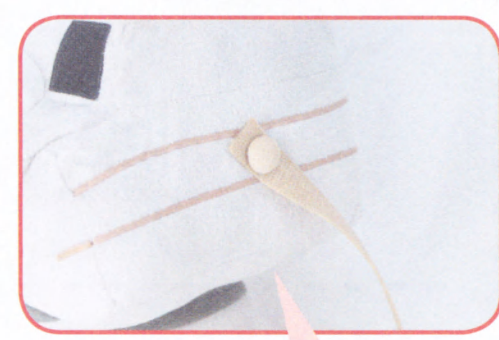
>△<　oΠq



高 30cm，一手可抱，
呆萌表情，伏案小憩时
用来抱着枕头刚刚好！



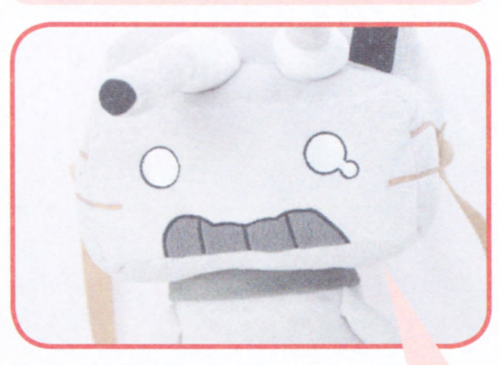
用心入渠也可以撸的很直



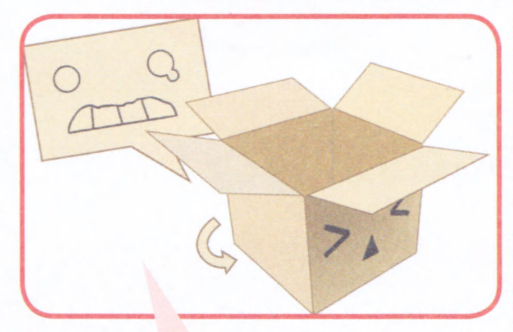
特别增添还原了背带



才不是肚脐！



连装炮君的状态好像怪怪的



箱子也是萌萌哒 ~



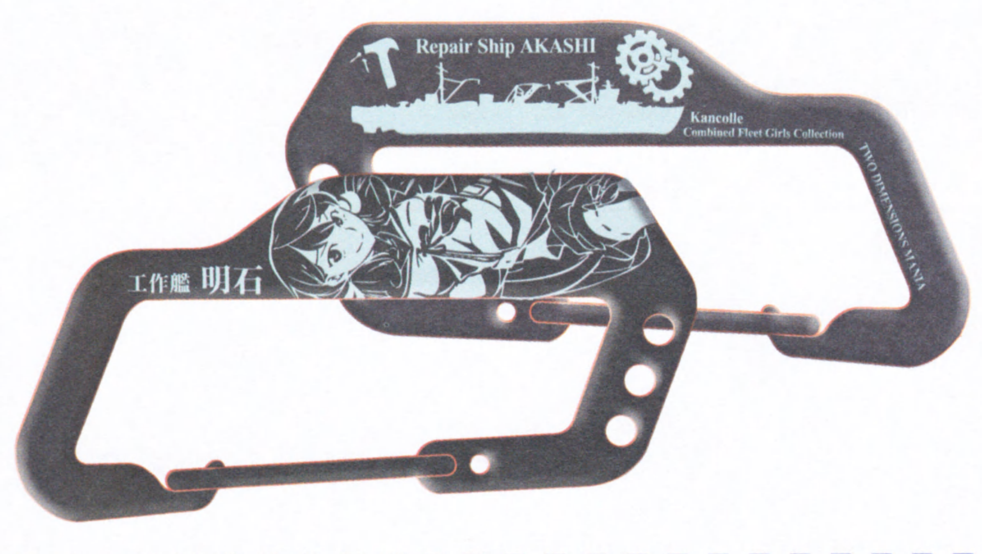
扫一扫

单个定价：79 元，
欢迎扫描二维码进入官方淘宝店购买！
官方淘宝店地址：xamysd.taobao.com

『舰队 Collection』
铝合金酷黑明石钥匙扣

~~¥25~~ ¥10









『舰队 Collection』
海豹岛风毛绒玩偶

¥60





『舰队 Collection』
金刚 · 赤城海军平顶帽

¥20



『舰队 Collection』岛风 · 赤城 · 金刚
和风折扇三件套包邮

¥40



『舰队 Collection』
赤城仿瓷修复碗

¥20







『舰队 Collection』
人气舰娘实体收藏卡 113 枚 Se

¥15

『舰队 Collection』
金刚祈愿木制绘马

¥10





『鬼灯的冷彻』
金鱼草双面水晶香皂

¥10





附送 金木研 酷炫面具型口罩

远离雾霾与沙尘，做个健康的吃货

东京食尸鬼 完全解谜全书

Tokyo Ghoul Puzzle Book

食尸鬼VS食尸鬼
食尸鬼VS人类
搜寻金木研的成长轨迹

挖掘深藏的巧妙伏笔，
探寻剧情发展过程中的种种谜题
最强的食尸鬼究竟是谁？
谁是最强的人类？ 全角色战力大评比

2014年夏季最热新番动画
——《东京食尸鬼》的谜团详解全书
二次元狂热编辑部为您精心打造

定价：29.8元
已上市！

科学ADV系列

全系列作品介绍
主要人物列传
新作『CHAOS;CHILD』前瞻
系列周边作品总揽
走近系列灵魂人物志仓千代丸
制作人员特别座谈会全收录
拍摄地 涩谷、秋叶原、种子岛 大巡礼

安想理论与中二科学考察
解读妄想、穿越以及洗脑的可能性

三部曲联动小说
盒子里的明天



加送助手主题超值精美迷你**抱枕**
双面印刷，45CM×15CM规格，
还带枕芯，绝对超值！

定价：55元
已上市！

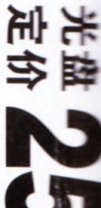
二次元狂热
TWO DIMENSIONS MANIA
2014.71

二次元狂热工作室制作
官方微博：http://e.weibo.com/2dmania
联系信箱：jediliao@gmail.com

封底故事
『東方喵物語』







光盘定价 25 非卖品


海寶店鋪:【FS幻想症候群】 微博:@FS_幻想症候群 主催微博:@Ego-Doughnut
FANTASY SYNDROME
幻

非卖品

二次元狂热 赠送

GOD'S SERVICE

神のサービス


博：@Ego-Doughnut



非卖品 二次元狂热 赠送






非卖品
二次元狂热 赠送